Avid Xpress® DV

Benutzerhandbuch

Avid

tools for storytellers®

Copyright und Haftungsausschluss

Sämtliche technischen Daten können ohne Vorankündigung geändert werden und begründen keine Verpflichtung seitens Avid Technology, Inc. Die in diesem Dokument beschriebene Software wird auf der Grundlage eines Lizenzvertrages zur Verfügung gestellt. Die Software darf nicht in Einzelteile zerlegt und nur in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieses Vertrags genutzt oder kopiert werden. Es ist gesetzlich verboten, die Software auf einen Datenträger zu kopieren, sofern dies nicht ausdrücklich im Lizenzvertrag gestattet ist. Avid Produkte oder Teile dieser Produkte sind eventuell durch eines oder mehrere der folgenden US-Patente geschützt: 4,746,994; 4,970,663; 5,045,940; 5,063,448; 5,077,604; 5,245,432; 5,267,351; 5,309,528; 5,325,200; 5,355,450; 5,396,594; 5,440,348; 5,452,378; 5,467,288; 5,513,375; 5,528,310; 5,557,423; 5,568,275; 5,577,190; 5,583,496; 5,584,006; 5,627,765; 5,634,020; 5,640,601; 5,644,364; 5,654,737; 5,701,404; 5,715,018; 5,719,570; 5,724,605; 5,726,717; 5,729,673; 5,731,819; 5,745,637; 5,752,029; 5,754,180; 5,754,851; 5,781,188; 5,799,150; 5,812,216; 5,828,678; 5,842,014; 5,852,435; 5,883,670; 5,889,532; 5,892,507; 5,905,841; 5,912,675; 5,929,836; 5,929,942; 5,930,445; 5,930,797; 5,946,445; 5,966,134; 5,977,982; 5,986,584; 5,987,501; 5,995,079; 5,995,115; 5,999,190; 5,999,406; 6,009,507; 6,011,562; 6,014,150; 6,016,152; 6,016,380; 6,018,337; 6,023,531; 6,023,703; 6,031,529; 6,035,367; 6,038,573; 6,052,508; 6,058,236; 6,061,758; 6,072,796; 6,084,569; 6,091,422; 6,091,778; 6,105,083; 6,118,444; 6,128,001; 6,128,681; 6,130,676; 6,134,379; 6,134,607; 6,137,919; 6,141,007; 6,141,691; 6,157,929; 6,161,115; D352,278; D372,478; D373,778; D392,267; D392,268; D392,269; D395,291; D396,853; D398,912. Weitere US- und internationale Patente sind beantragt. Kein Teil des vorliegenden Dokuments darf ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Avid Technology, Inc., auf irgendeine Art und Weise und für irgendeinen Zweck vervielfältigt oder übertragen werden, weder auf elektronischem noch auf mechanischem Wege, Fotokopie oder handschriftliche Kopie eingeschlossen.

© 2000-2001 Avid Technology, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in den USA.

Die Nutzung dieses Produkts unterliegt einem Software-Lizenzvertrag. Sie können diesen Lizenzvertrag von der Avid-Website unter www.avid.com herunterladen. Sie finden diesen Vertrag außerdem im Installationsverzeichnis der Software.

Der nachstehende Haftungsausschluss wurde von Sam Leffler und Silicon Graphics, Inc., für die Benutzung ihrer TIFF-Bibliothek gefordert:

Copyright © 1988-1997 Sam Leffler
Copyright © 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Die Erlaubnis, diese Software [d.h. die TIFF-Bibliothek] und die zugehörige Dokumentation zu jeglichen Zwecken zu benutzen, vervielfältigen, modifizieren, vertreiben und zu verkaufen, wird hiermit kostenfrei unter den folgenden Voraussetzungen gewährt: (i) Die vorstehenden Urheberrechtsinformationen und die vorliegende Genehmigung müssen in allen Kopien der Software und der zugehörigen Dokumentation erscheinen, und (ii) die Namen „Sam Leffler“ und „Silicon Graphics“ sowie Hinweise auf die Software dürfen nicht ohne die vorherige ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Sam Leffler und Silicon Graphics zu Werbezwecken verwendet werden.

DIESE SOFTWARE WIRD „WIE BESICHTIGT“ UND UNTER AUSSCHLUSS JEDWEDER GEWÄHRLEISTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICH, IMPLIZIERT NOCH IN SONSTIGER FORM, EINSCHLIESSLICH, UND OHNE EINSCHRÄNKUNG, JEDWEDER GEWÄHRLEISTUNG HINSICHTLICH IHRER VERKÄUFLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK GELIEFERT.

IN KEINEM FALLE ÜBERNEHMEN SAM LEFFLER ODER SILICON GRAPHICS IRGENDWELCHE HAFTUNG FÜR BESONDERE, ZUFÄLLIGE ODER INDIREKTE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN JEDWEDER ART ODER FÜR IRGENDWELCHE SCHÄDEN AUFGRUND VON BETRIEBSUNTERBRECHUNG, VERLUST VON GESCHÄFTSDATEN ODER FINANZIELLEM VERLUST, UNABHÄNGIG DAVON, OB SIE AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDEN, UND AUFGRUND IRGENDEINER HAFTUNGSTHEORIE, DIE SICH AUS DEM EINSATZ ODER IN VERBINDUNG MIT DEM EINSATZ ODER DER LEISTUNG DIESER SOFTWARE ERGIBT.

Der nachstehende Haftungsausschluss wurde von der Independent JPEG Group gefordert:

Diese Software [d.h., die JPEG-Module] basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group.

Die nachstehenden Haftungsausschlüsse werden von Paradigm Matrix gefordert:

Teile dieser Software werden von Paradigm Matrix lizenziert.

Die nachstehenden Haftungsausschlüsse werden von Ray Sauers Associates, Inc., gefordert:

„Install-It“ ist von Ray Sauers Associates, Inc., lizenziert. Endbenutzer sind nicht berechtigt, „Install-It“ zur Herleitung eines äquivalenten Source Codes zu disassemblieren oder dekompilieren. Keinesfalls kann Ray Sauers Associates, Inc., für Schäden haftbar gemacht werden, die auf eine Nichterfüllung des Vertrags durch den Wiederverkäufer zurückzuführen sind oder bei der Benutzung der Produkte oder der Software des Wiederverkäufers entstehen. Dasselbe gilt auch für irgendwelche anderen Schäden (einschließlich, aber nicht beschränkt auf zufällige, direkte, indirekte, besondere Schäden oder Folgeschäden sowie Schäden aus entgangenem Gewinn) sowie für Schäden, die aus der Unmöglichkeit oder Unfähigkeit entstehen, die Produkte oder Software des Wiederverkäufers aus urheberrechtlichen oder patentrechtlichen Gründen oder aufgrund von Datenverlust zu benutzen, selbst dann, wenn Ray Sauers Associates auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde oder von der Möglichkeit solcher Schäden wusste bzw. hätte wissen müssen.

Die nachstehenden Haftungsausschlüsse werden von Videomedia, Inc., gefordert:

„Videomedia, Inc., übernimmt keinerlei ausdrückliche oder stillschweigende Garantien bezüglich dieses Produkts, einschließlich der Garantien für die Eignung zum Verkauf oder für einen bestimmten Zweck.“

„Diese Software enthält V-LAN ver. 3.0-Befehlsprotokolle, die mit V-LAN ver. 3.0-Produkten, entwickelt von Videomedia, Inc., sowie V-LAN ver. 3.0-kompatiblen, von Drittanbietern unter der Lizenz von Videomedia, Inc., entwickelten Produkten kommunizieren. Die Verwendung dieser Software ermöglicht eine „bildgenaue“ Steuerung beim Schneiden mit anwendbaren Bandmaschinen, Videorecordern u.Ä.“

Der nachstehende Hinweis wird von Altura Software, Inc., für die Verwendung seiner Mac2Win-Software mit Sample-Quellcode gefordert:

©1993–1998 Altura Software, Inc.

Der nachstehende Hinweis wird von Ultimatte Corporation gefordert:

Bestimmte Echtzeitfunktionen für Compositing werden unter einer Lizenz für diese spezifische Technologie von Ultimatte Corporation bereitgestellt und sind urheberrechtlich geschützt.

Betr. Benutzer in Regierungsdienststellen. Beschränkte Rechte

BESCHRÄNKTE RECHTE DER U.S.-REGIERUNG. Diese Software und die dazugehörige Dokumentation sind „kommerzielle Computer-Software“ bzw. „Dokumentation zu kommerzieller Computer-Software“. Wird solche Software oder Dokumentation von einer Abteilung oder Behörde der Regierung der USA oder in ihrem Namen erworben, unterliegen alle Rechte bezüglich dieser Software und Dokumentation den Bestimmungen der Lizenzvereinbarung gemäß FAR §12.212(a) und/oder DFARS §227.7202-1(a).

Warenzeichen

AirPlay, AudioVision, Avid, Avid Xpress, CamCutter, Digidesign, Digidesign Intelligent Noise Reduction, FieldPak, Film Composer, HIIP, Image Independence, Marquee, Media Composer, Media Recorder, NewsCutter, OMF, OMF Interchange, Open Media Framework, Pro Tools, Softimage und tools for storytellers sind eingetragene Warenzeichen, und 888 I/O, AirSPACE, AirSPACE HD, AniMatte, AudioSuite, AutoSync, AVIDdrive, AVIDdrive Towers, AvidNet, Avid Production Network, AvidProNet, AVIDstripe, Avid Unity, AVX, DAE, D-Fi, D-fx, D-Verb, ExpertRender, FilmScribe, HyperSPACE, HyperSPACE HDCAM, Intraframe, iS9, iS18, iS23, iS36, Lo-Fi, Magic Mask, Matador, Maxim, MCXpress, MEDIArray, MediaDock, MediaDock Shuttle, Media Fusion, Media Illusion, MediaLog, Media Reader, MediaShare, Meridien, NaturalMatch, OMM, Open Media Management, QuietDrive, Recti-Fi, Review & Approval, rS9, rS18, Sci-Fi, Sound Designer II, SPACE, SPACEShift, Symphony, Vari-Fi, Video Slave Driver, VideoSPACE und www.AvidProNet.com sind Warenzeichen von Avid Technology, Inc.

Abekas ist ein eingetragenes Warenzeichen von Accom, Inc. Acrobat, Acrobat Reader, Adobe, After Effects und Photoshop sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen von Adobe Systems, Incorporated (in den USA und/oder anderen Ländern). Alias ist ein eingetragenes Warenzeichen und Wavefront ist ein Warenzeichen der Alias|Wavefront, einer Abteilung von Silicon Graphics Limited. Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der Amiga, Inc. Canopus ist ein Warenzeichen der Canopus Corporation. Chyron ist ein Warenzeichen der Chyron Corporation. Cineon und Photo CD sind Warenzeichen der Eastman Kodak Company. DVDit! ist ein Warenzeichen von Sonic Solutions. FireWire, Macintosh und QuickDraw sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Warenzeichen von Apple Computer, Inc. Focusrite ist ein eingetragenes Warenzeichen von Focusrite Audio Engineering Ltd. GIF ist eine Dienstleistungsmarke und Eigentum von CompuServe Incorporated. IEEE ist ein eingetragenes Warenzeichen des Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. IBM und OS/2 sind eingetragene Warenzeichen der International Business Machines Corporation. i.LINK und Sony sind eingetragene Warenzeichen der Sony Corporation. Jaz ist ein eingetragenes Warenzeichen der Iomega Corporation. Media Cleaner ist ein eingetragenes Warenzeichen der Media 100, Inc. Microsoft, Video for Windows, Windows, Windows Media und Windows NT sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Microsoft Corporation (in den USA und/oder anderen Ländern). Paintbrush ist ein Warenzeichen der Zsoft Corporation. Philips ist ein eingetragenes Warenzeichen der Philips Electronics N.V. Pixar ist ein eingetragenes Warenzeichen der Pixar Animation Studios. QuickTime und das QuickTime-Logo sind

Warenzeichen von Apple Computer, Inc. RealMedia ist ein Warenzeichen von Progressive Networks, Inc. Silicon Graphics ist ein eingetragenes Warenzeichen von Silicon Graphics, Inc. Sound Forge ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sonic Foundry, Inc. Sun ist ein eingetragenes Warenzeichen und Sun Raster ein Warenzeichen der Sun Microsystems, Inc. (in den USA oder anderen Ländern). TARGA ist ein in den USA und anderen Ländern eingetragenes Warenzeichen von Pinnacle Systems, Inc. Video Toaster ist ein Warenzeichen der NewTek. VLXi ist ein eingetragenes Warenzeichen von Videomedia, Inc. X Window System ist ein Warenzeichen der X Consortium, Inc. Alle anderen Warenzeichen im vorliegenden Dokument sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Filmmaterial

Bell South „Anticipation“: mit freundlicher Genehmigung von Two Headed Monster – Tucker/Wayne Atlanta/GMS. Canyonlands and Flowers: mit freundlicher Genehmigung von National Park Service, Harpers Ferry, VA. Eco Challenge British Columbia: mit freundlicher Genehmigung von Eco Challenge Lifestyles, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Eco Challenge Morocco: mit freundlicher Genehmigung von Discovery Communications, Inc.
It's Shuttletime: mit freundlicher Genehmigung von BCP & Canadian Airlines.
Nestlé Coffee Crisp: mit freundlicher Genehmigung von MacLaren McCann Canada.
Renaissance Cruises Aegean I: mit freundlicher Genehmigung von Sondra Byington (Reel Art Productions, Irving, TX).
Saturn „Calvin Egg“: mit freundlicher Genehmigung von Cossette Communications.
Windhorse: mit freundlicher Genehmigung von Paul Wagner Productions.

Avid Xpress DV Benutzerhandbuch • Teil Nr. 0130-04787-01 Rev. A • Juli 2001

Inhaltsverzeichnis

Benutzung dieses Handbuchs

An wen richtet sich das Handbuch? xxxv
Zu diesem Handbuch. xxxvi
Symbole und Konventionen xxxvii
Wenn Sie Hilfe brauchen xxxviii
Weitere Informationsquellen xxxviii
Anregungen zur Dokumentation xl
Bestellen der Dokumentation xl

Kapitel 1 Grundlegendes zum Desktop

Arbeiten mit dem Desktop 1-2
- Erstellen einer Notfalldiskette 1-2
- Kontextmenüs 1-3
- Windows 2000-Taskleiste 1-3
- Ziehen von Fenstern 1-4
- Einstellen des Avid-Farbschemas. 1-5
- Einstellen der Bildschirmauflösung 1-5

Informationen zum Avid Xpress DV Ordner 1-6
Verwalten der Ordner Avid Projects und Avid Users 1-7
- Die Ordner Avid Projects und Avid Users 1-8
- Ändern von Projekt- und Benutzernamen 1-8
- Löschen von Projekten und Benutzerprofilen. 1-9

Starten von Avid Xpress DV 1-10

Kapitel 2 Starten eines Projekts

Öffnen und Schließen eines Projekts 2-2
Benutzerkennungen 2-3
Erstellen eines neuen Benutzers 2-3
Auswählen eines bestehenden Benutzers 2-3
Auswählen eines Projekts 2-4
Auswählen eines bestehenden Projekts 2-4
Erstellen eines neuen Projekts 2-5
Verschachteln von Projekten in Ordnern 2-6
Öffnen eines Projekts 2-7
Schließen eines Projekts 2-7
Sichern der Projektinformationen 2-8
Speichern der Projektinformationen auf der Festplatte oder einer Diskette 2-8
Wiederherstellen mit einer Backup-Kopie 2-9
Beenden einer Bearbeitungssitzung 2-9
Beenden der Avid Xpress DV-Anwendung 2-10
Ausschalten der Geräte 2-11
An- und Abmelden von Laufwerken 2-12
Abmelden von Laufwerken 2-13
Anmelden aller Laufwerke 2-13
Verbindung zum Avid Production Network 2-13

Kapitel 3 Arbeiten mit dem Projektfenster

Öffnen und Schließen des Projektfensters 3-2
Die Bin-Anzeige 3-3
Anzeigen von Bins in einer Liste 3-4
Anzeigen von Bins 3-7
Erstellen eines Ordners in einem Projekt 3-9
Erstellen einer neuen Bin 3-10
Umbenennen einer Bin 3-10
Öffnen und Schließen einer Bin 3-11
Öffnen von ausgewählten Bins 3-12

Schließen einer Bin 3-12
Löschen einer Bin oder eines Ordners 3-12
Anzeigen des Papierkorbinhalts 3-13
Leeren des Papierkorbs 3-13
Verwalten von Ordnern und Bins 3-14
Automatisches Speichern von Bins 3-15
Manuelles Speichern von Bins 3-16
Informationen zum Zurückholen von Bin-Dateien aus dem Attic-Ordner 3-17
Zurückholen von Bin-Dateien aus dem Attic-Ordner . . 3-18
Ändern des Erstellungsdatums 3-20
Scroll-Liste Settings 3-20
Informationen zu Einstellungen 3-21
Festlegen von Einstellungen 3-22
Überprüfen der Grundeinstellungen 3-23
Bin-Einstellungen 3-23
Allgemeine Einstellungen 3-26
Interface Settings 3-28
Allgemeine Einstellungen der Benutzeroberfläche 3-28
Darstellungseinstellungen der Benutzeroberfläche 3-30
Ändern der Farben der Benutzeroberfläche 3-33
Ändern der Schattierung 3-37
Ändern der Gruppierung/Trennung von Schaltflächen . 3-39
Anzeigen von Projekteinstellungen 3-41
Ändern der Anzeige der Scroll-Liste Settings 3-41
Informationen zur Scroll-Liste Settings 3-43
Arbeiten mit Einstellungen 3-47
Auswählen eines anderen Benutzers 3-47
Ändern von Einstellungen 3-47
Arbeiten mit mehreren Einstellungen 3-48
Duplizieren von Einstellungen 3-48
Benennen von Einstellungen 3-49
Auswahl aus mehreren Einstellungen 3-50

Löschen von Einstellungen 3-51
Kopieren von Einstellungen in andere Dateien 3-51
Verschieben von Einstellungen in andere Systeme 3-52
Systemeinstellungen 3-53
Info-Anzeige 3-54
Anzeigen von Projektinformationen 3-54
Anzeigen des Arbeitsspeichers 3-55
Informationen zum Memory-Fenster 3-55
Zugreifen auf das Hardware-Tool 3-56
Anpassen des Arbeitsbereichs 3-57
Erstellen einer neuen Arbeitsbereichseinstellung 3-58
Verknüpfen von Benutzereinstellungen und Arbeitsbereichen 3-60
Wechseln zwischen Arbeitsbereichen 3-63
Löschen eines Arbeitsbereichs 3-63

Kapitel 4 Die wichtigsten Tools

Navigieren in Dialogfeldern und Menüs 4-2
Menü Tools 4-2
Command-Palette 4-3
Informationen zur Schaltflächenzuordnung 4-4
Zuweisen von wählbaren Schaltflächen 4-5
Leere Schaltfläche 4-6
Verbinden der Modifier-Taste 4-7
Zuweisen von Menübefehlen 4-7
Aktivieren von Befehlen von der Command-Palette aus 4-9
Avid-Rechner 4-9
Konsolenfenster 4-11
Anzeigen von Systeminformationen 4-11
Analysieren eines Fehlerprotokolls 4-12
Abrufen von Informationen mit dem Konsolenfenster 4-12
Hardware-Tool 4-13
Überprüfen der Hardwarekonfiguration 4-13

Kapitel 5 Loggen

Tipps zum Loggen 5-1
Loggen mit Preroll 5-2
Loggen von Timecode 5-2
Benennen von Bändern 5-3
Erneutes Prüfen der Logs 5-4
Hinzufügen eineR Memory-Marke 5-4
Importieren von Shot Log-Dateien 5-5
Konvertieren von Log-Dateien mit Avid Log Exchange 5-8
Konvertieren einer Log-Datei in eine ALE-Datei 5-9
Verwenden der Drag-und-Drop-Konvertierung 5-14
Direktes Loggen in eine Bin 5-16
Loggen mit einer von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine 5-17
Loggen mit einer nicht von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine 5-21
Exportieren von Shot Log-Dateien 5-23

Kapitel 6 Vorbereiten zum Aufzeichnen

Digital Video (DV) 6-1
Was ist DV? 6-2
Was ist der IEEE Standard 1394? 6-2
Was ist OHCI? 6-3
Auswahl der Einstellungen 6-3
Allgemeine Einstellungen 6-3
Aufzeichnungseinstellungen 6-4
Bandmaschinenkonfiguration 6-5
Löschen von Bandmaschinenkonfigurationen 6-12
Optionen für Bandmaschineneinstellungen 6-13
Festlegen von Maschineneinstellungen 6-16
Einrichten des Aufzeichnungs-Tools 6-18
Starten des Aufzeichnungs-Tools 6-18
Auswählen einer Bandmaschine 6-19

Auswählen des Audioeingangs 6-20
Anzeigen des Videoeingangs 6-20
Auswählen eines Bands 6-21
Auswählen von Player-Spuren 6-22
Auswählen einer Ziel-Bin 6-23
Auswählen der Ziellaufwerke 6-24
Festlegen eines gemeinsamen Ziellaufwerks 6-24
Auswählen getrennter Ziellaufwerke für Video und Audio 6-25
Interpretieren der Restzeitanzeige 6-26
Aufzeichnen in mehrere Mediendateien 6-27
Aufzeichnen über Timecode-Sprünge hinweg 6-30
Aufzeichnungseinstellungen 6-31
Registerkarte General im Dialogfeld Record Settings . . 6-32
Registerkarte Batch im Dialogfeld Record Settings 6-34
Registerkarte Edit im Dialogfeld Record Settings 6-36
Registerkarte Media Files unter Record Settings 6-37
Vorbereiten der Audioeingabe 6-38
Wählen des Formats für Audiodateien 6-39
Anpassen von Audio-Projekteinstellungen 6-40
Audio-Tool 6-43
Anpassen des Bezugspegels 6-45
Anpassen von Audioeingabepegeln 6-46
Erstellen von Tonmaterial 6-47
Verwenden des Konsolenfensters zum Überprüfen von Audiopegeln 6-49
Komprimierte Bildauflösungen und Speicheranforderungen . 6-50
Bildschirmauflösung 6-50
Auflösungen für Digital Video 6-50
Einstellen von Auflösungen zur Medienerstellung und Auswählen von Laufwerken 6-51
Speicheranforderungen 6-54

Kapitel 7 Aufzeichnen

Vorbereitung 7-2
Direktes Hinzufügen von Clipnamen und Kommentaren 7-3
Aufzeichnen mit gleichzeitigem Loggen 7-3
Aufzeichnen von einer Marke zu einer anderen 7-5
Aufzeichnung von einer IN-Marke zu einer OUT-Marke 7-5
Setzen beider Marken 7-6
Setzen einer einzelnen Marke 7-7
Direkte Aufzeichnung 7-8
Automatisches Aufzeichnen 7-11
Aufzeichnen von einer nicht von Avid gesteuerten Bandmaschine 7-15
Aufzeichnen mit Tageszeit-Timecode 7-18
Aufzeichnen von Audio von einer Musik-CD 7-18
Aufzeichnen in die Timeline 7-20
Zuordnen von Spuren beim Aufzeichnen in die Timeline . . 7-22
Mehrfachaufzeichnung geloggter Clips 7-23
Vorbereiten der Mehrfachaufzeichnung 7-23
Ändern der Größe des Aufzeichnungs-Tools 7-23
Vorbereiten der Einstellungen für unbeaufsichtigte Mehrfachaufzeichnung 7-24
Mehrfachaufzeichnung von Clips 7-24
Erneutes Aufzeichnen des Materials 7-27
Erneutes Aufzeichnen von Masterclips und Subclips 7-27
Erneutes Aufzeichnen von Sequenzen 7-28
Speichern von zwei Versionen einer Sequenz beim erneuten Aufzeichnen 7-29
Erneutes Aufzeichnen von Sequenzen 7-29
Andere Aufzeichnungsfunktionen 7-31
Steuern von Bandmaschinen über die Tastatur 7-31
Benennen eines neuen Bands über die Tastatur 7-32

Auswerfen von Bändern über eine Schaltfläche oder Taste 7-33
Zurückkehren zur vorhergehenden Position im Dialogfeld Select Tape 7-33

Kapitel 8 Importieren von Dateien

Vorbereiten des Imports von Dateien 8-2
Erstellen und Verwenden von Importeinstellungen 8-2
Erstellen einer neuen Importeinstellung 8-2
Ändern von bestehenden Importeinstellungen 8-4
Optionen für Importeinstellungen 8-4
Importieren von Dateien 8-14
Verwenden der Drag-und-Drop-Methode zum Importieren von Dateien 8-17
Open Media Management (OMM) 8-18
Festlegen der OMM-Einstellungen 8-19
Importieren von Clips mit OMM 8-21
Erneutes Importieren von Dateien 8-22
Dialogfeld Batch Import 8-22
Bereich Selected Clips 8-23
Bereich Import Target 8-24
Bereich Import Options 8-24
Starten des erneuten Importvorgangs 8-25

Kapitel 9 Organisieren mit Bins

Vorbereitung 9-2
Anpassen der Balance-Standardeinstellung 9-2
Einstellen der Bin-Ansicht 9-3
Informationen zu Bin-Ansichten 9-5
Textansicht 9-6
Bildansicht 9-7
Skriptansicht 9-8
Benutzerdefinierte Bin-Ansichten 9-9

Anpassen von Bin-Ansichten in der Textansicht 9-9
Speichern einer benutzerdefinierten Bin-Ansicht 9-10
Schnellmenü Bin 9-11
Grundlegende Bin-Verfahren 9-11
Einstellen der Schriftart für die Bin 9-12
Auswählen von Clips und Sequenzen 9-12
Duplizieren von Clips und Sequenzen 9-13
Verschieben von Clips und Sequenzen 9-14
Kopieren von Clips und Sequenzen 9-15
Löschen von Clips, Sequenzen oder Medien 9-15
Zuweisen von Farben zu Bin-Objekten 9-18
Hinzufügen einer Spalte für Farben zu einer Bin 9-19
Zuweisen einer Ausgangsfarbe 9-20
Zuweisen einer benutzerdefinierten Ausgangsfarbe . . . 9-20
Begrenzen der Farbauswahlmöglichkeiten 9-21
Sortieren nach Farbe 9-21
Filtern nach Farbe 9-22
Markieren von Offline-Medienclips 9-22
Filtern von Clips und Sequenzen 9-23
Auswählen von Offline-Elementen in einer Bin 9-24
Auswählen von verwandten Elementen für ein Objekt 9-25
Textansicht 9-26
Anordnen der Bin-Spalten 9-27
Verschieben und Neuanordnen von Spalten 9-27
Ausrichten von Bin-Spalten 9-28
Ein- und Ausblenden von Spalten 9-29
Löschen von Spalten 9-30
Duplizieren von Spalten 9-30
Hinzufügen benutzerdefinierter Spalten zu einer Bin . . 9-31
Ändern einer benutzerdefinierten Spaltenüberschrift . . 9-33
Verwalten von Clipinformationen in der Textansicht 9-33
Bewegen des Cursors zwischen Spaltenzellen 9-33
Ändern von Clipinformationen 9-34

Direktes Ändern von Daten 9-35
Ändern von Daten mit dem Befehl Modify 9-36
Kopieren von Informationen zwischen Spalten 9-37
Sortieren von Clips 9-38
Sortieren von Clips in aufsteigender Reihenfolge 9-38
Sortieren von Clips in absteigender Reihenfolge 9-39
Sortieren nach mehreren Spalten 9-39
Bildansicht 9-40
Ändern der Hintergrundfarbe einer Bin 9-40
Vergrößern und Verkleinern von Bildern 9-41
Neuanordnen von Bildern 9-42
Ändern des Bilds zur Bestimmung des Clips 9-42
Anordnen von Bildern in einer Bin 9-43
Skriptansicht 9-43
Aktivieren der Skriptansicht 9-44
Hinzufügen von Text in der Skriptansicht 9-44
Neuanordnen von Clips in der Skriptansicht 9-45
Drucken von Bins 9-45
Sammeln von Formatelementen 9-46
Vorbereiten von digitalen Balken und Tönen 9-46
Importieren von Farbbalken und anderen Testmustern 9-47
Erzeugen von Leader 9-48
Erzeugen von Video-Leader 9-48
Erzeugen von Audio Leader 9-49

Kapitel 10 Verwalten der Mediendateien

Das Medien-Tool 10-2
Grundlegende Funktionen des Medien-Tools 10-2
Öffnen des Medien-Tools 10-3
Löschen von Mediendateien mit dem Medien-Tool 10-5
Konsolidieren von Medien 10-8
Informationen zur Konsolidierungsfunktion 10-8
Befehl Consolidate 10-11

Laden der Mediendatenbank 10-14
Erstellen von Backups der Mediendateien 10-16
Suchen verwandter Mediendateien 10-16
Erneutes Verknüpfen von Mediendateien 10-18
Erneutes Verknüpfen mit markierten Clips 10-21
Erneutes Verknüpfen konsolidierter Clips 10-22
Erneutes Verknüpfen von verschobenen Projekten 10-23
Aufheben der Verknüpfung von Mediendateien 10-23

Kapitel 11 Skriptintegration

Grundlagen des Linienskripts 11-2
Bedeutung der Symbole 11-3
Linienmarkierung bei digitaler Bearbeitung 11-5
Arbeitsablauf bei der Skriptintegration 11-6
Skriptintegration in Videoprojekten 11-7
Grundlagen zum Skriptfenster 11-8
Ändern von Skripteinstellungen 11-9
Importieren eines Skripts 11-11
Öffnen, Schließen und Speichern des Skriptfensters 11-12
Anzeigen von Clipinformationen in einem Skriptfenster . 11-13
Navigieren im Skriptfenster 11-13
Anpassen der Ränder des Skripts 11-14
Manipulieren von Skripttext 11-14
Ändern der Schriftart des Skripts 11-15
Auswählen von Text 11-16
Ausschneiden, Kopieren und Einfügen im Skript 11-17
Entfernen von Skripttext 11-18
Durchsuchen eines Skripts 11-19
Szenennummern und Seitenzahlen 11-19
Hinzufügen einer Szenennummer oder Seitenzahl . . . 11-19
Ändern einer Szenennummer oder Seitenzahl 11-21
Löschen einer Szenennummer oder Seitenzahl 11-21
Suchen nach einer Seitenzahl oder Szenennummer . . . 11-22

Durchführen einer Textsuche 11-22
Verknüpfen von Clips mit dem Skript 11-23
Interpolate Position 11-25
Manipulieren von Szenenklappen 11-26
Auswählen von Szenenklappen 11-26
Ändern der Größe einer Szenenklappe 11-27
Festhalten von Szenenklappen auf dem Bildschirm 11-27
Ausblenden von Szenenklappenbildern 11-28
Anzeigen eines Takes pro Szenenklappe 11-29
Verschieben einer Szenenklappe 11-30
Löschen einer Szenenklappe 11-30
Manipulieren von Takes 11-31
Markieren von Takes 11-31
Hinzufügen von Takes 11-32
Löschen von Takes 11-32
Anzeigen von Take-Nummern 11-33
Wechseln des repräsentativen Bilds für einen Take 11-34
Laden von Takes 11-34
Abspielen von Takes 11-34
Anpassen von Take-Markierungen 11-35
Kennzeichnen von Off-Screen-Dialog 11-35
Verwenden von Farbanzeigern 11-36
Verwenden von Skriptmarken 11-37
Manuelles Setzen von Skriptmarken 11-37
Automatisches Vorführen und Setzen von Marken 11-39
Laden und Abspielen markierter Segmente 11-41
Verschieben einer Skriptmarke 11-42
Löschen einer Skriptmarke 11-42
Suchen von Clips und Skripts 11-43
Suchen von Skripts 11-43
Suchen von Clips und Bins über das Skriptfenster 11-43
Schneiden im Skriptfenster 11-44
Arbeitsablauf beim Schneiden 11-45

Einfügen von Skriptabschnitten 11-46
Überarbeiten des Skripts 11-46
Interaktives Vorführen 11-47

Kapitel 12 Sichten und Markieren von Filmmaterial

Anpassen der Monitore 12-2
Ändern der Hintergrundfarbe im Composer-Monitor 12-2
Ändern der Größe des Player-Popup-Monitors 12-3
Informationen zum Anzeigeformat 16:9 12-4
Anzeigeformat 16:9 12-4
Anzeigen von Tracking-Informationen 12-4
Optionen für Tracking-Formate 12-6
Anzeigen von Clipinformationen 12-8
Verschieben der Clipinformationen 12-9
Anzeigen des Timecode-Fensters 12-10
Einstellen von Schriftart und Schriftgrad für die Monitore 12-12
Wiedergeben von Video auf einem externen Monitor 12-13
Anschließen eines Videomonitors 12-14
Aktivieren der Einstellungen für den Videomonitor 12-14
Unterstützen einer Kamera ohne Videoeingang 12-15
Anzeigemethoden 12-16
Laden und Löschen von Filmmaterial 12-17
Laden in den Player-Popup- und Composer-Monitor 12-17
Menü Clip Name 12-18
Umschalten zwischen geladenen Sequenzen 12-18
Löschen von Sequenzen aus Monitoren 12-20
Verändern der Größe von Monitoren 12-20
Ausblenden des Videos im Composer-Monitor 12-20
Verändern der Größe des Composer-Monitors 12-22
Wiedergabesteuerung 12-22
Positionsleisten und -zeiger 12-23
Schaltflächen 12-24

Informationen zur Tastatur 12-26
Spulen (Shuttle-Verfahren) mit Hilfe der J-K-L-Tasten 12-27
Navigieren mit Pos1, Ende und den Pfeiltasten 12-28
Play Length-Zeiger (In Use) 12-29
Markieren und Subkatalogisieren von Filmmaterial 12-30
Setzen von IN- und OUT-Marken 12-30
Löschen einer Marke und Setzen einer neuen 12-32
Ziehen von IN- und OUT-Marken 12-32
Markieren von ganzen Clips oder Segmenten 12-33
Markieren von Audioclips 12-34
Die Tool-Palette 12-35
Die obere Timeline-Symbolleiste 12-37
Erstellen von Subclips 12-37
Locators 12-39
Verwendungsmöglichkeiten für Locators 12-40
Hinzufügen von Locators während des Schneidens . . 12-42
Wechseln zum vorherigen bzw. nächsten Locator 12-43
Kopieren von Locators aus Zuspielclips 12-44
Markieren eines Bereichs mit Hilfe von Locators 12-44
Löschen eines Locators 12-44
Fenster Locators 12-45
Anzeigen und Navigieren im Fenster Locators 12-46
Sortieren von Informationen im Fenster Locators 12-46
Anzeigen von Bildern im Fenster Locators 12-47
Ändern der Farbe des Locator-Symbols 12-47
Zugreifen auf einen Locator in einer Sequenz oder einem Clip 12-48
Drucken des Fensters Locators 12-48
Löschen von Locators mit Hilfe des Fensters Locators 12-49
Anzeigen von Informationen im Fenster Locators 12-49
Suchen nach Bildern und Clips 12-50
Anfahren eines Bilds mit Frame Offset Timecode 12-50
Suchen nach Bildern mit Hilfe des Timecodes 12-51

Match Frame 12-52

Kapitel 13 Erste Schnitte

Einrichten einer neuen Sequenz 13-1
Erstellen einer neuen Sequenz 13-2
Ändern von Clipinformationen 13-4
Ändern des Start-Timecode für Sequenzen 13-5
Einrichten von Spuren für die neue Sequenz 13-5
Hinzufügen von Schwarzfilm. 13-7
Der erste Schnitt 13-8
Schnittbeginn 13-9
Erstellen eines sofortigen Rohschnitts 13-11
Rückgängigmachen oder Wiederholen von Schnitten. 13-11
Überwachen von Audio beim Schneiden. 13-12
Einfügen zusätzlicher Clips in die Sequenz 13-12
Splice-in-Schnitte 13-12
Overwrite-Schnitte 13-14
Herausheben, Herausschneiden und Kopieren von Material . . 13-15
Herausheben von Material 13-15
Herausschneiden von Material. 13-16
Kopieren von Material 13-17
Zwischenablage 13-17
Kopieren einer Sequenz in die Zwischenablage 13-18
Wiederherstellen von Material aus der Zwischenablage 13-18
Wiedergabe der neuen Sequenz 13-19
Abspielen einer Sequenz 13-20
Starten einer Abspielschleife 13-20
Tipps zur Wiedergabequalität. 13-21
Fortsetzen des Schneidens 13-22

Kapitel 14 Timeline

Anpassen der Timeline-Ansichten 14-1
Zugreifen auf die Timeline-Einstellungen 14-2
Das Timeline-Schnellmenü 14-5
Weitere Verfahren zur Anpassung der Timeline 14-7
Vergrößern und Verkleinern von Spuren 14-7
Ändern der Farbe von Spuren in der Timeline 14-8
Speichern einer benutzerdefinierten Timeline-Ansicht 14-9
Ersetzen einer Timeline-Ansicht 14-9
Wiederherstellen der Timeline-Standardansicht 14-10
Navigieren in der Timeline 14-10
Positionszeiger 14-10
Die Timeline-Bildlaufleiste 14-11
Detailansicht in der Timeline 14-11
Steuern der Bewegung in der Timeline 14-12
Spurenauswahl-Bedienfeld 14-12
Auswählen von Spuren 14-14
Überwachen von Spuren (Monitoring) 14-15
Überwachen von Video 14-15
Abhören von Audio 14-16
Überwachen einer einzelnen Spur 14-17
Durchlaufen einer Spurenauswahl 14-18
Sperren von Spuren 14-18
Sperren und Entsperren von Spuren 14-19
Zuordnen von Spuren 14-20
Synchronsperren von Spuren 14-21
Löschen von Spuren 14-22
Hinzufügen eines Schnitts 14-23
Entfernen von Add Edits 14-24
Backtiming von Schnitten 14-25
Suchen nach doppelt vorhandenen Bildern 14-26
Suchen nach Flash-Bildern 14-27
Schneiden in der Timeline 14-29

Aktivieren und Deaktivieren von Segmenten 14-29
Auswählen von Segmenten mit dem Cursor des Segmentmodus 14-30
Markieren eines oder mehrerer Segmente mit dem Lasso 14-30
Deaktivieren von Segmenten 14-31
Schnitte im Segmentmodus 14-32
Herausschneiden und Einfügen von Segmenten 14-33
Herausheben/Überschreiben von Segmenten 14-34
Löschen von Segmenten im Segmentmodus 14-35
Direktes Schneiden aus einer Bin in die Timeline 14-36
Festlegen der Dauer für den Schwarzfilm am Anfang einer Sequenz 14-37
Ausschneiden, Kopieren und Einfügen in der Timeline . . . 14-37
Effektbearbeitung 14-38
Verschachtelung 14-38
Drucken der Timeline 14-39

Kapitel 15 Arbeiten im Trimmmodus

Anpassen des Trimmmodus 15-1
Grundlegende Trimmverfahren 15-2
Aufrufen des Trimmmodus 15-3
Verlassen des Trimmmodus 15-5
Umschalten zwischen Trimmseiten 15-5
Auswählen weiterer Übergänge 15-6
Ausführen eines elementaren Trimmvorgangs 15-7
Überprüfen von Schnitten 15-8
Überprüfen eines Schnitts mit Hilfe der Schaltfläche Play Loop 15-8
Trimmen von Videospuren 15-9
Slip- oder Slide-Trimmen von Clips oder Segmenten 15-9
Auswählen von Clips oder Segmenten zum Trimmen mit Slip bzw. Slide 15-11

Trimmen mit Slip oder Slide 15-12
Erzeugen von Overlap-Schnitten 15-13
Aufrechterhalten der Synchronität beim Trimmen 15-15
Hinzufügen von Schwarzfilm beim Trimmen 15-15
Trimmen mit synchrongesperrten Spuren 15-15

Kapitel 16 Arbeiten mit Audio

Informationen zu Audio-Tools 16-2
Zugreifen auf Audioeffekt-Tools 16-3
Audioschnitt-Hilfen 16-4
Soloschalten von Audiospuren in der Timeline 16-4
Audio Scrub 16-5
Smooth Scrub und Digital Scrub 16-6
Auswählen von Spuren zum Scrubbing 16-6
Ausführen der Funktion Smooth Audio Scrub 16-8
Verwenden der J-K-L-Tasten zum Ausführen des Smooth Scrub 16-8
Digital Audio Scrub 16-9
Einstellen der Parameter für Digital Scrub 16-9
Ausführen des Digital Scrub-Verfahrens 16-11
Anzeigen der Waveform-Plots 16-12
Audio Mix-Tool 16-14
Ändern der Größe des Audio Mix-Tools 16-15
Anpassen einzelner Audiospuren 16-16
Ändern eines Audiopegels 16-18
Anpassen der Balancewerte 16-19
Anwenden der angepassten Balancewerte 16-20
Verkoppeln und Anpassen mehrerer Spuren 16-21
Rendern eines Audioeffekts 16-22
Ändern der Balancewerte 16-22
Erstellen oder Bearbeiten eines Balance-/Lautstärke-Audioeffekts 16-22

Bearbeiten der Interpretation von Balancewerten durch das System 16-23
Umgehen bestehender Lautstärkeeinstellungen 16-23
Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts 16-24
Einschränkungen beim Anpassen der Lautstärke 16-26
Verkürzen der Reaktionszeit 16-26
Audio Gain Automation 16-26
Automation Gain- und System Clip Gain-Werte 16-27
Anpassen der Lautstärke in der Timeline 16-29
Löschen von Audio Gain-Keyframes 16-30
Verschieben von Audio Gain-Keyframes in der Timeline 16-31
Informationen zum Automation Gain-Tool 16-32
Schaltfläche Track Solo 16-35
Auswählen von Spuren im Automation Gain-Tool . . . 16-36
Schnellmenü Automation Gain Tool 16-36
Aufzeichnen von Audio Gain-Informationen 16-38
Die Schieberegler im Fenster Automation Gain 16-38
Verwenden einer Tastenkombination 16-40
Audio EQ-Tool 16-40
Komponenten des Audio EQ-Tool 16-41
Grundkomponenten des EQ-Tools 16-41
Spezielle EQ-Funktionen 16-43
Anwenden von Audio EQ-Effekten 16-45
Speichern von Audio EQ-Effekten 16-49
Entfernen von Audio EQ-Effekten 16-50
Beispiele für Audio EQ 16-50
Beispiel für Low Shelf 16-51
Beispiel für engen Oktavbereich 16-52
Audio EQ-Vorlagen 16-53
Anwenden einer EQ-Vorlage 16-54
Erstellen eigener Vorlagen 16-55

Informationen zum Hinzufügen einer EQ-Vorlage zum Schnellmenü 16-56
Hinzufügen einer EQ-Vorlage zum Schnellmenü 16-56
Anpassen von EQ während der Wiedergabe eines Audioeffekts 16-57
Digidesign AudioSuite Plug-Ins 16-58
Installieren der AudioSuite-Plug-Ins 16-58
AudioSuite-Plug-Ins von Digidesign 16-59
Anwenden eines AudioSuite-Plug-In auf einen Clip in der Timeline 16-61
Plug-In-Dialogfelder 16-62
AudioSuite-Plug-In-Schnellmenü 16-64
Rendern von Plug-In-Effekten 16-64
Erstellen neuer Masterclips 16-65
AudioSuite-Bedienelemente zum Erstellen neuer Masterclips 16-65
Mono-, Stereo- und Mehrkanalverarbeitung 16-68
Erstellen neuer Masterclips mit Hilfe von Plug-Ins 16-69
AudioSuite-Effektvorlagen 16-71
Einschränkungen bei Plug-Ins 16-72
Fehlerbehebung bei AudioSuite-Plug-Ins 16-73
Abbrechen eines Rendervorgangs 16-73
Fehlermeldungen beim Rendern eines Plug-In-Effekts 16-73
Aufzeichnen eines Voice-Over-Kommentars 16-74
Audio Punch-In-Tool 16-77
Erstellen eines Voice-Over 16-77
Überwachen der Aufzeichnung 16-79
Überwachen von bereits aufgezeichneten Spuren (Monitoring) 16-79
Voice-Over-Mediendateien 16-80
Feinabstimmung von Audioübergängen 16-80
Einblenden und Dippen von Audio 16-81
Ein- und Ausblenden von Audio 16-81

Dippen von Audio 16-84
Mixdown von Audiospuren 16-85
Ändern der Sample-Rate 16-87

Kapitel 17 Synchronisierverfahren

Vermeiden von Sync Breaks 17-1
Schneiden zum Vermeiden von Sync Breaks 17-2
Beheben von Sync Breaks 17-3
Wiederherstellen der Synchronität im Trimmmodus . . . 17-3
Wiederherstellen der Synchronität im Segmentmodus . 17-4
Erhalten der Synchronität bei mehreren Spuren 17-4
Verwenden von Sync Lock. 17-5
Synchronisieren mit Tail Leader. 17-6
Synchronisieren mit Locators 17-7
Verwenden von Add Edit beim Trimmen. 17-9

Kapitel 18 Ausgabeoptionen

Vorbereiten der Ausgabe. 18-1
Auswählen der Videoausgabe 18-2
Vorbereiten der Audioausgabe 18-3
Auswählen der Audioausgabe 18-3
Audio-Sample-Raten 18-3
Einstellen des Kalibrierungstons 18-3
Kalibrieren globaler Ausgabepegel 18-5
Anpassen der Ausgabe auf Systemen mit Zwei-Kanal-Audiokarte 18-5
Vorbereiten von Aufzeichnungsbändern 18-7
Bildgenaues Aufzeichnen. 18-7
Manuelles Aufzeichnen 18-8
Aktivieren der Aufzeichnung mit Assemble-Schnitt 18-8
Digital Cut-Tool 18-10
Anzeigen der Vorschau einer digitalen Ausspielung. 18-12
Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung auf Band 18-13

EDL Manager 18-17
FilmScribe-Paket 18-17
Einrichten eines Matchback-Projekts 18-18
Auswählen von Filmeinstellungen 18-19

Kapitel 19 Exportieren und Austauschen von Material

Informationen zum Exportieren von Dateien 19-2
Vorbereiten des Exports einer Sequenz 19-3
Avid ePublisher 19-4
Senden von Dateien an Avid ePublisher 19-4
Falls Avid ePublisher läuft 19-5
Falls Avid ePublisher nicht läuft 19-6
Media Cleaner 19-6
Exportieren als MPEG-1- bzw. MPEG-2-Datei 19-8
QuickTime-Referenzfilme 19-12
Exportieren von Material als QuickTime-Referenzfilm . . . 19-12
Exportoptionen für QuickTime-Referenzfilme 19-15
Exportieren als QuickTime-Film 19-17
Auswählen von QuickTime-Codecs 19-24
Erstellen von Dateien für eine DVD 19-31
Exportieren von Videomaterial im Format DV Stream 19-33
Review & Approval-Service 19-37
Laden von Review & Approval-Kommentaren 19-38
Öffnen von Review & Approval-Dateien 19-39
Anzeigen von Informationen im Fenster Locators 19-40
Locator-Farben und Review & Approval-Dateien 19-41
Mixdown von Videospuren 19-41
Exportieren von Bildern, Clips und Sequenzen 19-43
Exportieren mit Drag&Drop 19-46
AvidLinks 19-48
Exportieren von Clips mit OMM 19-50
Exportieren eines Clips mit OMM und Drag&Drop 19-51
Anpassen der Exporteinstellungen 19-52

Erstellen einer neuen Exporteinstellung 19-52
Informationen zu OMF Interchange 19-54
Auswählen eines OMFI-Exportverfahrens 19-55
Exportieren von OMFI-Kompositionen 19-55
Exportieren von OMFI-Kompositionen mit Mediendateien 19-57
Exportieren als AAF-Datei 19-60
Ausschließliches Exportieren von AAF-Kompositionen . . . 19-61
Exportieren von AAF-Kompositionen mit Mediendateien . 19-63
Exportieren als AVI-Datei 19-66
AVI-Einstellungen 19-70
Optionen im Dialogfeld AVI Video Compression 19-73
Informationen zu Avid-Codecs 19-74
Avid-Codecs für QuickTime 19-74
Exportieren mit einem Avid Meridien-Codec 19-75
Exportieren mit dem Avid-Codec für QuickTime 19-78
Avid-Codec für AVI 19-81
Installieren eines Avid-Codec auf anderen Systemen 19-84
Kopieren eines Avid-Codecs für QuickTime 19-84
Kopieren eines Avid-Codecs für AVI 19-85
Exportieren aus einer Anwendung eines Drittanbieters . . . 19-86
Exportieren von Spuren als Audiodateien 19-86
Exportieren als Grafikdatei 19-88
Überspielen eines Projekts auf ein anderes Avid-System 19-97
Methoden zum Überspielen von Dateien auf ein anderes Avid-System 19-97
Kompatibilitätsanforderungen für die Übertragung 19-98
Überspielen eines Projekts mit verknüpften Mediendateien 19-99
Übertragen von Projekten, Benutzerprofilen und Systemeinstellungen 19-101

Anhang A Übersicht: AudioSuite-Plug-Ins

Aufrufen der AudioSuite-Plug-Ins A-2
Haupt-Plug-Ins in AudioSuite A-2
Weitere unterstützte Plug-Ins A-4
Broadband Noise Reduction (BNR) A-4
Focusrite d3 . . . . . A-5
Maxim A-5
Digidesign D-Fi A-6
Digidesign D-fx A-6
Beschreibung der Haupt-Plug-Ins in AudioSuite A-7
Compressor A-7
Effizientes Ausnutzen der Kompression A-7
Compressor-Parameter A-8
Limiter A-11
Limiter-Parameter A-12
Expander-Gate A-14
Expander-Gate-Parameter A-14
Gate A-17
Gate-Parameter A-17
EQ A-19
EQ II-Parameter A-19
Invert A-21
Duplicate A-22
Mod Delay A-22
Mod Delay-Parameter A-22
Normalize A-24
Gain A-25
Reverse A-25
DC Offset Removal A-25
Signal Generator A-26
Time Compression Expansion A-26
Parallelverarbeitung im Masterclip-Modus A-27
Time Compression Expansion-Parameter A-28

Pitch Shift A-31
Pitch Shift-Parameter A-32

Anhang B Dateiformat-Spezifikationen

Grafikdateien (Bilddateien) B-1
Vorbereiten von Grafikdateien zum Import B-4
Spezifikationen für den Import von Grafikdateien B-5
Animationsdateien B-11
Audio-Dateiformate B-15
OMFI-Dateien B-16
Anordnung der Halbbilder bei Grafikimporten und -exporten . B-18

Anhang C Avid Log-Spezifikationen

Log-Formate C-1
Avid Log-Spezifikationen C-2
Beschreibung einer Avid Log-Datei C-3
Globale Überschriften C-3
Spaltenüberschriften C-5
Datenüberschriften C-8
Beispiel für eine Avid Log-Datei C-10

Glossar

Index

Tabellen

Tabelle 3-1 Organisieren von Bins 3-14

Tabelle 3-2 Bin Settings-Optionen 3-24

Tabelle 3-3 General Settings-Optionen 3-26

Tabelle 3-4 Interface - Optionen der Registerkarte General 3-29

Tabelle 3-5 Interface - Optionen der Registerkarte Appearance .3-32

Tabelle 3-6 Anpassbare Benutzeroberflächenelemente 3-33

Tabelle 3-7 Settings-Menüoptionen 3-41

Tabelle 3-8 Scroll-Liste Settings 3-43

Tabelle 4-1 Navigationstasten 4-2

Tabelle 5-1 Optionen im Dialogfeld Line Endings 5-11

Tabelle 6-1 Deck Settings-Optionen 6-14

Tabelle 6-2 Deck Preferences-Optionen 6-16

Tabelle 6-3 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte General) 6-33

Tabelle 6-4 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Batch) 6-34

Tabelle 6-5 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Edit) 6-36

Tabelle 6-6 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Media Files) 6-38

Tabelle 6-7 Audio Project Settings (nur Information) 6-41

Tabelle 6-8 Audio Project Settings (einstellbar) 6-42

Tabelle 8-1 Import Settings-Optionen – Registerkarte Image 8-6

Tabelle 8-2 Import Settings-Optionen – Registerkarte OMFI . . .8-11

Tabelle 8-3 Import Settings-Optionen – Registerkarte Shot Log 8-13

Tabelle 9-1 Beschreibungen der Objektsymbole 9-4

Tabelle 9-2 Tastenkombinationen zum Bewegen in der Textansicht 9-34

Tabelle 9-3 Optionen für den Befehl Modify 9-36

Tabelle 10-1 Consolidate-Optionen 10-13

Tabelle 10-2 Relink-Optionen 10-19

Tabelle 11-1 Optionen für Skripteinstellungen 11-10

Tabelle 12-1 Timecode-Anzeigeoptionen 12-11

Tabelle 14-1 Timeline-Optionen der Registerkarte Display 14-4

Tabelle 14-2 Timeline-Optionen der Registerkarte Edit 14-4

Tabelle 14-3 Optionen im Timeline-Schnellmenü 14-6

Tabelle 16-1 Spurenanzahl und Scrub-Geschwindigkeiten 16-7

Tabelle 16-2 Befehle im Audio Mix-Schnellmenü 16-20

Tabelle 16-3 Optionen im Dialogfeld Change Sample Rate 16-88

Tabelle 18-1 Optionen im Dialogfeld Film Settings 18-20

Tabelle 19-1 Dialogfeld Export Settings (Optionen für QuickTime-Referenzfilme) 19-15

Tabelle 19-2 Exportoptionen für QuickTime Movies 19-20

Tabelle 19-3 Einstellungen für QuickTime Movies 19-23

Tabelle 19-4 Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung 19-27

Tabelle 19-5 Dialogfeld Export Settings (DV Stream-Optionen) 19-36

Tabelle 19-6 Anwendungen für den AvidLinks-Export 19-48

Tabelle 19-7 Optionen im Dialogfeld Export Settings 19-53

Tabelle 19-8 Dialogfeld Export Settings (OMFI-Optionen) 19-59

Tabelle 19-9 AAF-Optionen im Dialogfeld Export Settings 19-65

Tabelle 19-10 AVI-Einstellungsoptionen 19-70

Tabelle 19-11 Optionen im Dialogfeld AVI Video Compression 19-73

Tabelle 19-12 Dialogfeld Export Settings (Audio-Optionen) 19-88

Tabelle 19-13 Dialogfeld Export Settings (Grafik-Optionen) 19-90

Tabelle 19-14 Einstellungsoptionen für das Grafikformat 19-92

Tabelle 19-15 Geräte zum Übertragen von Dateien 19-98

Tabelle 19-16 Standardordner und -speicherpfade 19-102

Tabelle B-1 Importspezifikationen für Grafikdateien B-6

Tabelle B-2 Importspezifikationen für Animationsdateien B-12

Tabelle B-3 QuickTime Import- und Exportspezifikationen . . . B-13

Tabelle B-4 Import- und Exportspezifikationen für AVI-Dateien B-14

Tabelle B-5 Importspezifikationen für OMFI-Dateien B-16

Tabelle B-6 Empfohlene Halbbildeinstellungen für Zwei-Halbbilder-Import und -Export B-20

Tabelle C-1 Globale Überschriften in Avid Log-Dateien C-4

Tabelle C-2 Spaltenüberschriften in Avid Log-Dateien C-6

Tabelle C-3 Datenüberschriften in Avid Log-Dateien C-8

Benutzung dieses Handbuchs

Wir beglückwünschen Sie zu Ihrem neuen Avid Xpress® DV-System. Sie können damit professionelle Videoproduktionen mit allem Drum und Dran erzeugen, angefangen bei Filmen mit normaler Wiedergabegeschwindigkeit und hoher Auflösung über Multimedia-Präsentationen und Animationen bis hin zu Filmtiteln und computergenerierten Effekten.

Die Dokumentation beschreibt die Funktionen aller Modelle. Daher stoßen Sie möglicherweise auf Beschreibungen von Funktionen, die Ihr System nicht umfasst.

An wen richtet sich das Handbuch?

Dieses Handbuch ist für alle Avid Xpress DV-Benutzer (Anfänger und Fortgeschrittene) gedacht. Sie sollten sich mit dem Windows® Betriebssystem sowie den Grundlagen des Videoschnitts auskennen.

Zu diesem Handbuch

Dieses Handbuch fasst alle wichtigen Informationen zusammen, die Sie benötigen, um die vielen Möglichkeiten, die Ihnen Avid Xpress DV bietet, voll auszuschöpfen. In diesem Handbuch werden selbst hochkomplexe Abläufe in Form aufgabenbezogener Anweisungen erklärt.

Im Inhaltsverzeichnis sind alle in diesem Handbuch behandelten Themen aufgelistet. Das Handbuch ist wie folgt aufgebaut:

- Kapitel 1, „Grundlegendes zum Desktop“, beschreibt die Grundstruktur der von Avid Xpress DV verwendeten Dateien und Ordner.
- Die Kapitel 2 bis 19 folgen dem normalen Ablauf Ihrer Arbeit, mit klaren und umfassenden schrittweisen Anweisungen.
- Anhang A, „AudioSuite Plug-Ins“, listet die unterstützten AudioSuite-Plug-Ins auf und beschreibt die wichtigsten davon.
- Anhang B, „Dateiformat-Spezifikationen“, beschreibt die Dateiformat-Spezifikationen.
- Anhang C, „Avid Log-Spezifikationen“, beschreibt die Avid Log-Spezifikationen.
- Am Ende dieses Handbuchs finden Sie ein umfangreiches Glossar, in dem Fachbegriffe und Definitionen aufgeführt sind.
- Schließlich hilft Ihnen ein ausführliches Sachregister bei der Suche nach bestimmten Themen.

Symbole und Konventionen

Sofern nicht anders angegeben, bezieht sich diese Dokumentation auf das Betriebssystem Windows 2000.

In der Avid Xpress DV-Dokumentation werden die folgenden Symbole und Konventionen verwendet:

1. nummerierte Listen, wenn die Reihenfolge der Schritte von Bedeutung ist.

    a. Kleinbuchstaben, wenn in einer untergeordneten Aufzählung die Reihenfolge wichtig ist.

- Listenpunkte, wenn in einer Aufzählung die Reihenfolge zufällig, also nicht relevant ist.

    - Spiegelstriche, wenn in einer untergeordneten Aufzählung die Reihenfolge unwichtig ist.

    Ein Pfeil zeigt an, dass der Vorgang in einem einzigen Schritt ausgeführt wird. Mehrere Pfeile in der Liste bedeuten, dass Sie eine der aufgelisteten Aktionen durchführen können.

Die Schriftart **`Courier Bold`** zeigt Text an, den Sie eingeben.

Lesen Sie die Hinweise am Rand!

Die Randbemerkungen geben Ihnen wichtige Hinweise zur besseren und schnelleren Ausführung von Aufgaben.



Bemerkungen in Kursivschrift sind wichtige Hinweise, Informationen, Empfehlungen und Ratschläge.



Ein Warnsymbol macht darauf aufmerksam, dass eine bestimmte Handlung oder Unterlassung Ihr System beschädigen oder zu Datenverlust führen könnte.



Ein Gefahrensymbol macht auf eine Handlung aufmerksam, die körperlichen Schaden verursachen könnte. Befolgen Sie beim Umgang mit elektrischen Geräten unbedingt die Anweisungen in diesem Handbuch oder an den Geräten selbst.

Wenn Sie Hilfe brauchen

Wenn Sie beim Umgang mit Avid Xpress DV Schwierigkeiten haben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Führen Sie die Handlung ein zweites Mal aus, wobei Sie sich genau an die entsprechende Anleitung in diesem Handbuch halten.
2. Bei Problemen im Zusammenhang mit der Wartung oder der Hardware lesen Sie die entsprechende Beschreibung in der Dokumentation nach, die mit dem Gerät geliefert wurden.
3. In den mit Avid Xpress DV ausgelieferten Release Notes finden Sie Informationen zur Avid Website und dem Avid Knowledge Center.
4. Kundendienstinformationen erhalten Sie bei Ihrem Avid-Fachhändler oder direkt beim Avid-Kundendienst.
    - Kunden aus dem Broadcast-Bereich erhalten Informationen unter 800-NEWS-DNG (639-7364).
    - Kunden aus dem Postproduktionsbereich erhalten Informationen unter 800-800-AVID (2843).

Weitere Informationsquellen

Weitere Informationen über das Avid Xpress DV-Produkt finden Sie hier:

- *Avid Xpress DV Release Notes*

  Diese Release Notes enthalten wichtige Informationen für die Installation und Benutzung von Avid Xpress DV.

- *Avid Xpress DV Erste Schritte*

  In diesem Handbuch finden Sie Informationen zur Einrichtung der Hardware und der Softwareinstallation sowie eine

schrittweise Anleitung zur Arbeit mit den grundlegenden Funktionen von Avid Xpress DV.

- *Avid Xpress DV Effekte*

  In diesem Handbuch werden Techniken zur Verwendung der folgenden Elemente beschrieben: digitale Videoeffekte, Titel, Effektfilter von Drittanbietern, Mattes, Keys, Farbeffekte und Optionen für Effekte mit mehreren Ebenen.

- *Avid Xpress DV Schnellreferenz*

  Hier finden Sie nützliche Tastenkombinationen.

- *Avid Xpress DV Online Publications* CD-ROM

  Hier finden Sie die elektronischen Versionen dieses Handbuchs sowie der anderen in diesem Abschnitt erwähnten Handbücher. Diese Dokumente können mit Adobe® Acrobat® Reader™ angezeigt werden, den Sie bei Bedarf von der CD-ROM installieren können. Hierzu gehören ebenfalls die*Avid Xpress DV Tour,* die Avid Xpress DV Hilfe, das *Avid EDL Manager Benutzerhandbuch* und das *Avid FilmScribe Benutzerhandbuch* (als Option verfügbar).

- Avid Xpress DV Hilfe

  Zu der Hilfe gehören Online-Informationen zu allen Produktfunktionen. Sie enthält alle im mitgelieferten *Avid Xpress DV Benutzerhandbuch* und im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte* enthaltenen Informationen.

- *Avid Products Collaboration Guide*

  Dieses Handbuch bietet Schritt-für-Schritt-Anleitungen für die Übertragung von Projektdateien, Audiodateien, Grafik- und Effektdateien zwischen verschiedenen Avid-Produkten.

  Die neueste Version des *Avid Products Collaboration Guide* steht online zur Verfügung. In den mit Ihrer Avid-Anwendung gelieferten Release Notes finden Sie Informationen dazu, wie Sie auf die Online-Dokumentation zugreifen können.

Anregungen zur Dokumentation

Avid Technology bemüht sich laufend um die Verbesserung seiner Dokumentation. Ihre Kommentare und Anregungen zu diesem Handbuch, der Hilfe und der Online Publications-CD-ROM sind jederzeit willkommen.

Bitte schicken Sie uns diese per E-Mail an die folgende Adresse:

TechPubs@avid.com

Vermerken Sie den Titel des Handbuchs, die Teilenummer, die Revision und den Teil, auf den sich Ihre Bemerkung bezieht.

Bestellen der Dokumentation

Benutzer in den USA können zusätzliche Kopien dieser Dokumentation bei Avid Telesales unter 800-494-AVID (2843) bestellen. Unsere Kunden außerhalb der USA wenden sich bitte an ihre AVID-Vertretung.

KAPITEL 1

Grundlegendes zum Desktop

Obwohl Sie den Großteil Ihrer Arbeit innerhalb von Avid Xpress DV durchführen, müssen Sie mit einigen grundlegenden Verfahrensweisen auf dem Desktop vertraut sein.

Die folgenden Abschnitte beschreiben grundlegende Verfahrensweisen im Zusammenhang mit dem Windows 2000-Betriebssystem und den Avid-Ordnern:

- **Arbeiten mit dem Desktop**
- **Informationen zum Avid Xpress DV Ordner**
- **Verwalten der Ordner Avid Projects und Avid Users**
- **Starten von Avid Xpress DV**



Die Erläuterungen in diesem Kapitel gelten für den Standard-Installationsverzeichnispfad für die verschiedenen Avid-Ordner. Wenn Sie während der Installation einen anderen Verzeichnispfad wählen, verwenden Sie stattdessen diesen Pfad.

Arbeiten mit dem Desktop

Informationen zum Betriebssystem Windows 2000, etwa über Desktop und Symbole, finden Sie in der Microsoft®-Hilfe zu Windows 2000.

In diesem Abschnitt werden die folgenden Desktop-Funktionen beschrieben, die Sie während der Arbeit mit Avid Xpress DV verwenden.

- **Erstellen einer Notfalldiskette**
- **Kontextmenüs**
- **Windows 2000-Taskleiste**
- **Ziehen von Fenstern**
- **Einstellen des Avid-Farbschemas**
- **Einstellen der Bildschirmauflösung**

Erstellen einer Notfalldiskette

Sie sollten eine Microsoft Windows-Notfalldiskette erstellen oder von Ihrem Systemadministrator erstellen lassen, mit der Sie die Systemkonfiguration wiederherstellen können, falls diese beschädigt wird. Die Notfalldiskette muss nach jeder Systemänderung, wie z.B. der Installation neuer Software, aktualisiert werden.

So erstellen Sie eine Notfalldiskette:

1. Klicken Sie auf Start und dann auf Run.
2. Nehmen Sie im Textfeld folgende Eingabe vor:

   ```
   rdisk /s
   ```

3. Klicken Sie auf OK.
4. Folgen Sie den Anweisungen, um die Diskette zu erstellen.
5. Lagern Sie die Diskette an einem sicheren, trockenen und vor statischer Ladung geschützten Ort.

Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Online-Hilfe zu Windows 2000 im Abschnitt Emergency Repair Disk.

Kontextmenüs

Wenn Sie mit dem System vertraut sind, können Sie statt der Standardmenüs die Kontextmenüs verwenden.

So arbeiten Sie mit einem Kontextmenü:

Kontextmenüs werden mit der rechten Maustaste aufgerufen; sie enthalten die für das betreffende Fenster nützlichsten Menübefehle. Eine Liste der verfügbaren Tastenkombinationen finden Sie in der *Avid Xpress DV Schnellreferenz*.

Sie können auch auf ein Bildschirmobjekt rechtsklicken und die Hilfefunktion What's This aufrufen.

Windows 2000-Taskleiste

Standardmäßig wird die Windows-Taskleiste am unteren Rand des Bildschirms vor der aktiven Anwendung eingeblendet. Sie haben zwei weitere Möglichkeiten:

- Verstecken Sie die Taskleiste hinter der Anwendung.
- Blenden Sie die Taskleiste nur dann ein, wenn Sie den Mauszeiger dorthin ziehen.



Wenn Sie die Taskleiste ausblenden, während Avid Xpress DV geöffnet ist, und eine Anwendung minimieren (z.B. die Hilfe), können Sie das minimierte Symbol nicht sehen. Sie sehen die Taskleiste und minimierte Symbole, wenn Sie Avid Xpress DV minimieren.

So ändern Sie die Einstellungen für die Taskleiste:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle in der Taskleiste.
2. Wählen Sie im Popup-Menü die Option Properties.

   Das Dialogfeld Taskbar Properties erscheint.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte Taskbar Options.

4. Wählen Sie die gewünschten Optionen aus:

   Deaktivieren Sie Always on Top und Auto Hide, um die Taskleiste auszublenden.

   Aktivieren Sie Always on Top und Auto Hide, um die Taskleiste auf Wunsch aufzurufen.

5. Klicken Sie auf OK.



Sie können die Taskleiste an den oberen oder unteren, rechten oder linken Rand des Bildschirms ziehen.

Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Windows 2000-Hilfe.

Ziehen von Fenstern

Standardmäßig zeigen Windows 2000-Systeme den Inhalt von Fenstern an, wenn Sie diese ziehen. Deaktivieren Sie diese Option, um die Bildschirmdarstellung zu verbessern und Probleme beim Neuzeichnen der Anzeige zu vermeiden.

So deaktivieren Sie die Option Show window contents while dragging:

1. Klicken Sie auf Start, dann auf Settings und schließlich auf Control Panel.
2. Doppelklicken Sie auf Display.

   Das Dialogfeld Display Properties erscheint.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte Effects.
4. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen Show window contents while dragging.
5. Klicken Sie auf OK.



Um schneller auf das Dialogfeld Display Properties zuzugreifen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle des Desktops, und wählen Sie im Popup-Menü die Option Properties aus.

Einstellen des Avid-Farbschemas

Standardmäßig ist Avid Xpress DV auf die bei Avid üblichen Farben Grau und Lila eingestellt.

So ändern Sie das Farbschema:

1. Klicken Sie auf Start, dann auf Settings und schließlich auf Control Panel.
2. Doppelklicken Sie auf Display.

   Das Dialogfeld Display Properties erscheint.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte Appearance.
4. Wählen Sie im Popup-Menü Scheme ein anderes Farbschema aus.
5. Klicken Sie auf OK.



Um schneller auf das Dialogfeld Display Properties zuzugreifen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle des Desktops, und wählen Sie im Popup-Menü die Option Properties aus.

Einstellen der Bildschirmauflösung

Avid Xpress DV erzielt mit folgenden Bildschirmauflösungen die besten Ergebnisse:

Ein Monitor	Zwei Monitore
1024 x 768 Pixel	2048 x 768 Pixel
1152 x 864 Pixel	2304 x 864 Pixel
1280 x 1024 Pixel	2560 x 1024 Pixel

Je höher die Auflösung, desto mehr Pixel werden angezeigt, d.h. desto mehr Objekte können Sie auf dem Bildschirm sehen. Die Objekte werden dementsprechend kleiner angezeigt.

Wenn Sie zwei Monitore mit einer Karte betreiben kann es zu Einschränkungen bei der maximalen Auflösung zur Videowiedergabe kommen. Wenn das Video nicht korrekt wiedergegeben wird, können Sie die Auflösung auf 2048 x 768 Pixel reduzieren.

Weitere Information zur Auflösung finden Sie im Handbuch Erste Schritte zu Avid Xpress DV.

So können Sie die Bildschirmauflösung anzeigen bzw. ändern:

1. Klicken Sie auf Start, dann auf Settings und schließlich auf Control Panel.
2. Doppelklicken Sie auf Display.

   Das Dialogfeld Display Properties erscheint.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte Settings.
4. Ziehen Sie den Schieberegler unter Desktop Area auf die gewünschte Auflösung.
5. Klicken Sie auf OK.

Vergewissern Sie sich, dass auf der Registerkarte Settings die Option für Color Palette auf True Color eingestellt ist.

Um schneller auf das Dialogfeld Display Properties zuzugreifen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle des Desktops, und wählen Sie im Popup-Menü die Option Properties aus.

Informationen zum Avid Xpress DV Ordner

Der Avid Xpress DV-Ordner enthält wichtige Betriebsdateien sowie Zusatzdateien. Der Avid Xpress DV-Ordner befindet sich unter dem folgenden Pfad:

Laufwerk: \ Program Files \ Avid \

Grundsätzlich sollten Sie diese Dateien nicht verändern, es sei denn, Sie werden in den folgenden Beschreibungen dazu aufgefordert.

- **Ordner Help:** Dieser Ordner enthält die Hilfedateien. Weitere Informationen zur Verwendung der Hilfe erhalten Sie, wenn Sie im Hilfesystem auf die Schaltfläche Using Help klicken. Siehe *Erste Schritte zu Avid Xpress DV.*
- **Ordner Avid Xpress DV:** Hier befindet sich das Symbol der Anwendung. Sie können die Anwendung wie unter **„Starten von Avid Xpress DV“ auf Seite 1-10** beschrieben starten.
- **Ordner Settings:** Neben den Projekt- und Benutzereinstellungen speichert das System in diesem Ordner Einstellungsdateien, die von allen Benutzern und Projekten des Systems verwendet werden. Sie können die Systemeinstellungsdatei auf andere Systeme auf dem Desktop kopieren oder verschieben, wobei Sie das unter **„Verschieben von Einstellungen in andere Systeme“ auf Seite 3-52** beschriebene Verfahren verwenden.
- **Ordner SupportingFiles:** In diesem Ordner finden Sie eine Reihe von Dateien, die zusätzliche Funktionen für die Anwendung bereitstellen. Auf die meisten dieser Dateien greift das System innerhalb der Anwendung zu. Sie können Effekte aus Anwendungen von Drittanbietern zur Verwendung bei der Effektbearbeitung aus Programmen wie Avid Visual Extensions (AVX™) in die Ordner 3rd Party Plug-Ins und AVX_Plug-Ins einfügen, wie es im Handbuch*Avid Xpress DV Effekte* beschrieben wird.

Verwalten der Ordner Avid Projects und Avid Users

Das Verwalten von Projekten, Benutzerprofilen und Einstellungen beinhaltet das Verschieben, Kopieren oder Löschen von Dateien und Ordnern sowie das Ändern von Projekt- oder Benutzernamen. Sie verwenden den Desktop beispielsweise zum Verschieben von Projekten und Benutzerprofilen von einem System zu einem anderen. Weitere Informationen zum Verschieben eines Projekts von einem

System zu einem anderen finden Sie im *Avid Products Collaboration Guide*.

Die Ordner Avid Projects und Avid Users

Beim Erstellen eines neuen Projekts oder Benutzerprofils erstellt das System die folgenden Dateien und Ordner:

- Für einen neuen Benutzer werden drei Objekte eingerichtet: ein Benutzerprofil, eine Benutzereinstellungsdatei und ein Benutzerordner, in dem die beiden anderen Objekte abgelegt werden. Jedem Objekt wird der eingegebene Benutzername zugewiesen. Der neue Ordner wird im Ordner Avid Users auf der Festplatte abgelegt.
- Für ein neues Projekt werden ebenfalls drei Objekte eingerichtet: eine Projektdatei, eine Projekteinstellungsdatei und ein Projektordner, in dem die beiden anderen Objekte abgelegt werden. Jedem Objekt wird der eingegebene Projektname zugewiesen. Dieser neue Ordner wird im Ordner Avid Projects auf der Festplatte abgelegt.

Mit den Ordnern Avid Projects und Avid Users können Sie durch Kopieren und Verschieben von Dateien auf dem Desktop ganze Projekte oder ausgewählte Projekt- und Benutzereinstellungen zwischen Systemen auszutauschen.

Ändern von Projekt- und Benutzernamen

Sie können Projekt- und Benutzernamen nicht ändern, solange die Avid Xpress DV-Anwendung geöffnet ist. Sie müssen den Namen auf dem Desktop ändern, bevor Sie die Anwendung starten.

So ändern Sie einen Projekt- oder Benutzernamen:

1. Doppelklicken Sie auf die Festplatte, um sie zu öffnen.

2. Doppelklicken Sie auf den Ordner Avid Users oder Avid Projects, um ihn zu öffnen.
3. Klicken Sie auf den Namen des Ordners, den Sie ändern möchten.

   Der Name wird zur Texteingabe markiert, der Pfeil wird zu einem senkrechten Strich.
4. Geben Sie den neuen Namen des Ordners ein.



Wenn Sie einen Benutzer- oder Projektnamen ändern, vergewissern Sie sich, dass Sie den Namen des Ordners und aller darin enthaltenen Dateien mit dem alten Namen ändern. Das System ändert die Namen dazugehöriger Dateien im Ordner nicht automatisch.

5. Schließen Sie die Fenster, und starten Sie die Avid Xpress DV-Anwendung erneut.

Löschen von Projekten und Benutzerprofilen

Sie können Projekte und Benutzerprofile nicht löschen, während die Avid Xpress DV-Anwendung geöffnet ist. Sie müssen die Änderung vom Desktop aus vornehmen, bevor Sie die Anwendung starten. Die Ordner Avid Users und Avid Projects befinden sich unter folgendem Pfad:

Laufwerk: \ Program Files \ Avid \ Avid Xpress DV

So löschen Sie ein Projekt oder Benutzerprofil:

1. Doppelklicken Sie auf die Festplatte, um sie zu öffnen.
2. Doppelklicken Sie auf den Ordner Avid Users oder Avid Projects, um ihn zu öffnen.
3. Ziehen Sie den zu löschenden Projekt- oder Benutzerordner in den Papierkorb. Leeren Sie den Papierkorb, um die Dateien aus dem System zu entfernen.



Beim Löschen eines Projekts werden auch alle in diesem Projekt enthaltenen Bins gelöscht.

4. Schließen Sie die Fenster, und starten Sie die Avid Xpress DV-Anwendung erneut.



Aufgezeichnete Medien, die mit einem gelöschten Projekt verbunden sind, werden nicht mit dem Projektordner gelöscht. Weitere Informationen zum Löschen von Mediendateien finden Sie unter ***„Löschen von Clips, Sequenzen oder Medien“ auf Seite 9-15*** *und* ***„Löschen von Mediendateien mit dem Medien-Tool“ auf Seite 10-5****.*

Starten von Avid Xpress DV

Die Anwendung Avid Xpress DV befindet sich unter dem folgenden Pfad:

Laufwerk: \ Program Files \ Avid \ Avid Xpress DV

Für die meisten Anwender ist es bequemer, die Anwendung vom Desktop aus zu starten. Informationen, wie Sie einen Shortcut auf dem Desktop erstellen, finden Sie in der Microsoft Windows 2000-Dokumentation.

So starten Sie Avid Xpress DV:

1. Klicken Sie auf Start.
2. Zeigen Sie auf Programs.
3. Zeigen Sie auf den Avid-Ordner.
4. Wählen Sie Avid Xpress DV.

   Nach kurzer Zeit erscheint das Dialogfeld Select User and Project.

KAPITEL 2

Starten eines Projekts

Beginnen Sie die Arbeit mit Avid Xpress DV, indem Sie das System starten, die Anwendung aufrufen und ein vorhandenes Projekt öffnen oder ein neues Projekt erstellen. In diesem Kapitel werden diese und andere Verfahren zum Starten eines Projekts beschrieben. Sie können verschiedene Methoden verwenden, um Ihre Arbeit zu sichern und wenn nötig wiederherzustellen. Diese Themen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- **Öffnen und Schließen eines Projekts**
- **Sichern der Projektinformationen**
- **Beenden einer Bearbeitungssitzung**
- **An- und Abmelden von Laufwerken**
- **Verbindung zum Avid Production Network**

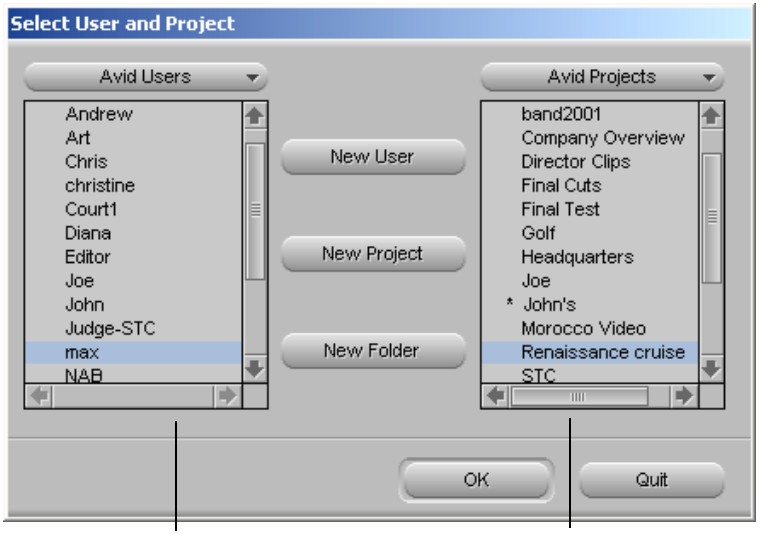
Informationen zum Betriebssystem Microsoft Windows 2000 und der dazugehörigen Terminologie finden Sie in der Microsoft Windows 2000-Hilfe. Weitere Einzelheiten zum Starten Ihres Systems finden Sie im Handbuch *Avid Xpress DV Erste Schritte.*



Die Erläuterungen in diesem Kapitel gelten für den Standard-Installationsverzeichnispfad für die verschiedenen Avid-Ordner. Wenn Sie während der Installation einen anderen Verzeichnispfad wählen, verwenden Sie stattdessen diesen Pfad.

Öffnen und Schließen eines Projekts

Nach dem Starten der Avid Xpress DV-Anwendung erscheint das Dialogfeld Open Project.



Gehen Sie wie in den folgenden Abschnitten beschrieben vor, um sich am System anzumelden und ein zu öffnendes Projekt auszuwählen oder zu erstellen.

- **Benutzerkennungen**
- **Auswählen eines Projekts**
- **Öffnen eines Projekts**
- **Schließen eines Projekts**

Sie können außerdem zusätzliche Ordner zum Speichern von Projekten erstellen oder Sie können die Anwendung über das Dialogfeld Select User and Project schließen.

Benutzerkennungen

So identifizieren Sie einen Benutzers in einem Projekt:

Erstellen und identifizieren Sie einen neuen Benutzer.

Wählen Sie einen bestehenden Benutzer aus der Liste. Der Benutzername steht für das Benutzerprofil, das die mit diesem Benutzer verbundenen Einstellungen enthält.

Erstellen eines neuen Benutzers

So erstellen Sie ein neues Benutzerprofil:

1. Klicken Sie im Dialogfeld Select User and Project auf New User.
2. Geben Sie den neuen Namen des Benutzers ein und drücken Sie die Eingabetaste.



*Wenn Sie Bins und Projekte zwischen Plattformen verschieben, können Sie bei der Benennung von Projekten, Bins und Benutzern die folgenden Zeichen nicht verwenden: / \ : * ? “ < > |.*

3. Klicken Sie auf OK.

   Das Dialogfeld Select User and Project wird erneut angezeigt und in der Liste der Benutzer ist Ihr Name markiert.

Sie können jetzt ein Projekt auswählen. Siehe **„Auswählen eines Projekts“ auf Seite 2-4**.

Auswählen eines bestehenden Benutzers

So wählen Sie aus der Liste der bestehenden Benutzer aus:

Klicken Sie auf den Namen des Benutzers, um ihn in der Liste Users im Dialogfeld Select User and Project zu markieren.

Ordnern, in denen mehrere Benutzer enthalten sind, werden in der Liste Sternchen (*) vorangestellt.

So wählen Sie einen Benutzer in einem Ordner aus:

1. Doppelklicken Sie auf den Ordner, um ihn zu öffnen und die Benutzernamen anzuzeigen.
2. Klicken Sie auf einen Namen, um ihn auszuwählen.

Auswählen eines Projekts

So wählen Sie ein Projekt aus:

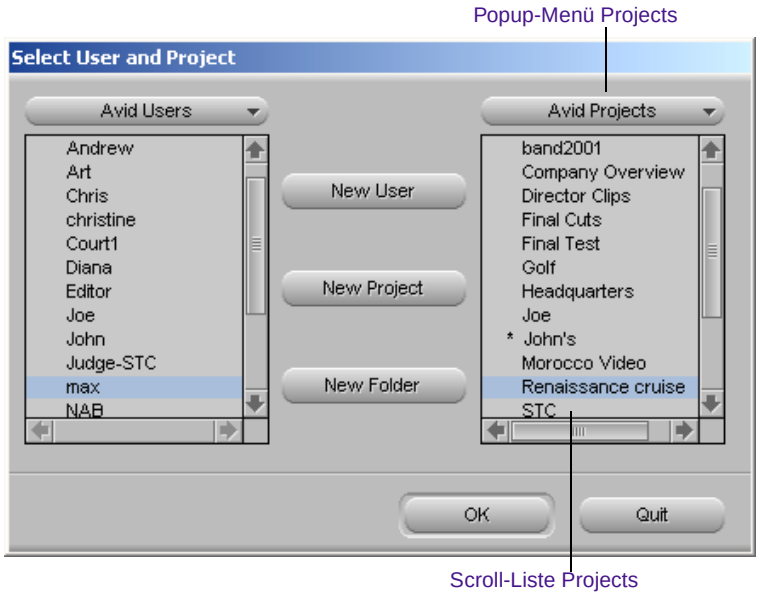
Öffnen Sie ein bestehendes Projekt.

Erstellen Sie ein neues Projekt und öffnen Sie es.

Sie können außerdem Projekte in Ordnern ablegen und Ordner mit Unterordnern anlegen.

Auswählen eines bestehenden Projekts

Bestehende Projekte werden im Dialogfeld Select User and Project in der Scroll-Liste Projects angezeigt.



Zum Auswählen eines bestehenden Projekts führen Sie im Dialogfeld Select User and Project einen der folgenden Schritte aus:

Klicken Sie auf einen bestehenden Projektnamen, um ihn zu markieren.

Drücken Sie den ersten Buchstaben des Projektnamens auf der Tastatur, um den Namen zu markieren.

So öffnen Sie ein Projekt, das in einem Ordner abgelegt ist:

1. Doppelklicken Sie auf den Namen des Ordners, um diesen zu öffnen und den Inhalt in der Scroll-Liste Projects anzuzeigen.
2. Klicken Sie auf den Projektnamen, um ihn zu markieren.

So suchen Sie ein Projekt in einem anderen Ordner:

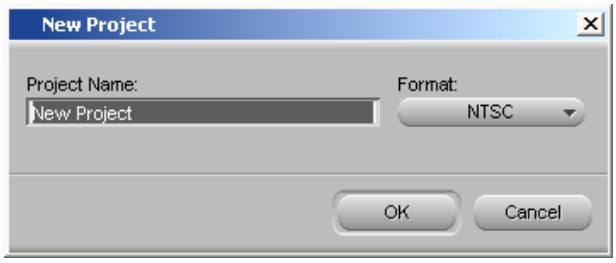
1. Klicken Sie auf das Popup-Menü Projects und wählen Sie im Untermenü Volumes ein Laufwerk aus.
2. Doppelklicken Sie auf den Namen eines Ordners, um diesen zu öffnen. Öffnen Sie weitere Ordner, bis der gewünschte Projektordner in der Projektliste erscheint.
3. Klicken Sie auf den Projektnamen, um ihn zu markieren.

Erstellen eines neuen Projekts

So erstellen Sie ein neues Projekt:

1. Klicken Sie im Dialogfeld Select User and Project auf New Project.

   Das Dialogfeld New Project wird angezeigt.





Wenn Sie das FilmScribe™-Paket verwenden, das die Matchback-Option einschließt, dann stehen im Dialogfeld New Project zusätzliche Optionen zur Verfügung. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter ***„Einrichten eines Matchback-Projekts“ auf Seite 18-18*** *und* ***„Auswählen von Filmeinstellungen“ auf Seite 18-19****.*

2. Geben Sie den Namen Ihres neuen Projekts in das markierte Textfeld ein.
3. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Format entweder NTSC oder PAL aus.
4. Klicken Sie auf OK.

   Das System erstellt die neuen Projektdateien und -ordner und kehrt zum Dialogfeld Select User and Project zurück. Der Projektname ist in der Projektliste markiert.

Verschachteln von Projekten in Ordnern

Sie können im Dialogfeld Select User and Project Ordner erstellen, um ähnliche Produkte zu speichern. Um einen Ordner verschachteln zu können, müssen Sie ihn zunächst erstellen.

So erstellen Sie einen Ordner:

1. Klicken Sie im Dialogfeld Select User and Project auf New Folder.

   Das Dialogfeld New Folder erscheint.
2. Geben Sie einen Namen für den Ordner ein und drücken Sie die Eingabetaste oder klicken Sie auf OK.

   Dem Ordnernamen wird in der Scroll-Liste Projects ein Sternchen (*) vorangestellt.
3. Doppelklicken Sie auf den Namen des Ordners, um diesen zu öffnen.

Alle neuen Projekte, die Sie jetzt erstellen, werden in diesem Ordner angezeigt und gespeichert. Alle bestehenden Projekte, die Sie vom Desktop in diesen Ordner verschieben, werden darin angezeigt.

Öffnen eines Projekts

So öffnen Sie ein Projekt:

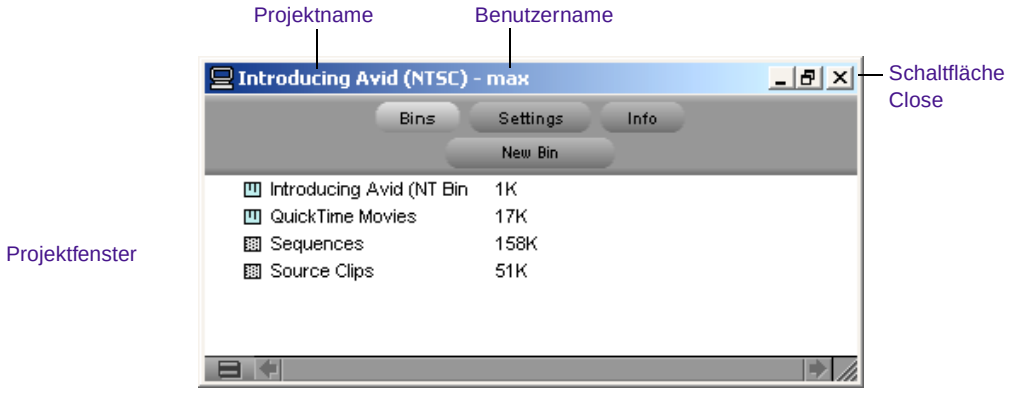
Klicken Sie im Dialogfeld Select User and Project auf OK.

Doppelklicken Sie in der Scroll-Liste Projects auf den markierten Projektnamen.

Doppelklicken Sie auf den markierten Benutzernamen in der Scroll-Liste Users.

Der Composer-Monitor und das Projektfenster werden mit den ausgewählten Benutzereinstellungen geöffnet.

Die Titelleiste im Projektfenster enthält den von Ihnen im Dialogfeld Select User and Project ausgewählten Projektnamen und den Benutzernamen.



Schließen eines Projekts

Wenn Sie das aktuelle Projekt schließen, kehren Sie zum Dialogfeld Select User and Project zurück.

So schließen Sie das aktuelle Projekt:

Wählen Sie bei aktivem Projektfenster im Menü File den Befehl Close.

Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Close.

Sichern der Projektinformationen

Weitere Informationen zur Verwendung der Funktion Auto-save finden Sie unter **„Automatisches Speichern von Bins“ auf Seite 3-15**.

Obwohl Avid Xpress DV Ihre Bins, Projekte und Einstellungen automatisch speichert, sollten Sie diese Komponenten regelmäßig sichern, um einem Verlust Ihrer Arbeit im Fall eines Ausfalls der Festplatte vorzubeugen. Da die Speicheranforderungen minimal sind, können Sie diese Dateien ohne weiteres auf unterschiedlichen Datenträgern sichern, zum Beispiel:

- Diskette
- Netzwerkdatenträger (z.B. Dateiserver)
- Massenspeicher

Speichern der Projektinformationen auf der Festplatte oder einer Diskette

So speichern Sie Ihre Arbeit auf der Festplatte oder einer Diskette:

1. Melden Sie das Festplattenlaufwerk an oder legen Sie die Diskette ein.
2. Doppelklicken Sie auf dem Windows 2000-Desktop auf My Computer.
3. Doppelklicken Sie auf das Symbol des Ziellaufwerks (Festplatte oder Diskette). Doppelklicken Sie ggf. auf weitere Ordner, um den Speicherort zu finden.
4. Doppelklicken Sie auf die Festplatte, um sie zu öffnen.

5. Ziehen Sie einen Projektordner, Benutzerordner oder eine Einstellungsdatei an den vorgesehenen Speicherort.
6. Sobald das System die Dateien vollständig kopiert hat, nehmen Sie die Diskette heraus oder melden das Laufwerk wieder ab.

Wiederherstellen mit einer Backup-Kopie

So stellen Sie Projekt-, Benutzerprofil- oder Einstellungsdateien von einem Backup-Speichermedium wieder her:

1. Melden Sie das Festplattenlaufwerk an oder legen Sie die Diskette ein.
2. Doppelklicken Sie auf dem Desktop auf das Laufwerk bzw. die Diskette und die interne Festplatte.
3. Ziehen Sie die Backup-Kopien vom Speichermedium in den entsprechenden Ordner auf dem internen Laufwerk:

Ordner	Inhalt
Avid Projects	Projektordner und Einstellungsdateien
Avid Users	Benutzerordner und Einstellungsdateien
Avid Xpress DV	Systemeinstellungsdateien

4. Starten Sie Avid Xpress DV. Siehe **„Starten von Avid Xpress DV“ auf Seite 1-10**.

Beenden einer Bearbeitungssitzung

So beenden Sie eine Bearbeitungssitzung:

1. Beenden Sie die Anwendung

2. Schalten Sie Ihre Geräte in der in diesem Abschnitt beschriebenen Reihenfolge ab.

Beenden der Avid Xpress DV-Anwendung

Sie können Avid Xpress DV auf drei verschiedene Arten beenden.

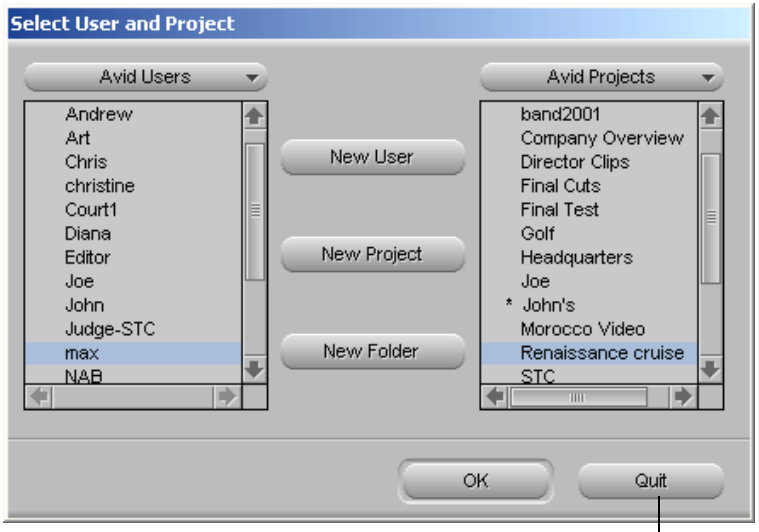
So beenden Sie Avid Xpress DV und verlassen gleichzeitig die Anwendung:

Wählen Sie im Menü File den Befehl Exit.

Das Projekt wird geschlossen, und Avid Xpress DV kehrt zum Desktop zurück.

So beenden Sie Avid Xpress DV zwischen zwei Projekten:

1. Klicken Sie im Dialogfeld Select User and Project auf die Schaltfläche Quit.



Es erscheint eine Meldung.



2. Klicken Sie auf Leave, um die Avid Xpress DV-Anwendung zu beenden. Klicken Sie auf Cancel, um zum Dialogfeld Select User and Project zurückzukehren und ein anderes Projekt auszuwählen.



Informationen zum Ausschalten Ihres Systems finden Sie unter ***„Ausschalten der Geräte“ auf Seite 2-11****.*

So beenden Sie Avid Xpress DV aus einem geöffneten Projekt heraus:

1. Klicken Sie in der Titelleiste des Projektfensters auf die Schaltfläche Close.

   Das Dialogfeld Select User and Project wird angezeigt.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Quit.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Leave.

Ausschalten der Geräte

So schalten Sie die Geräte aus, ohne dass Ihr Computer oder die Speicherlaufwerke beschädigt werden:



Beenden Sie Avid XpressDV, bevor Sie die Geräte ausschalten. Siehe „Beenden der Avid Xpress DV-Anwendung“ auf Seite 2-10.

1. Klicken Sie auf Start und wählen Sie Shut Down, um Ihr System abzuschalten.

2. Schalten Sie die Lautsprecher und Bildschirme aus.
3. Schalten Sie alle Laufwerke aus.

   Externe Laufwerke dürfen nur bewegt werden, wenn das System vollständig abgeschaltet ist.



Entfernen Sie niemals Laufwerke aus dem Avid Xpress DV-System, wenn es eingeschaltet ist.

An- und Abmelden von Laufwerken

Mit dem Befehl Eject sind ausgewählte Medienlaufwerke für Avid Xpress DV nicht mehr verfügbar. Unterstützt das angesprochene Laufwerk die automatische Auswurffunktion (z.B. Jaz®-Laufwerke), wirft der Befehl den Datenträger aus dem Laufwerk aus.

Standardmäßig werden alle Medienlaufwerke, die an Ihr System angeschlossen sind, aufgelistet und können von Avid Xpress DV erkannt werden. Sie können einzelne oder mehrere Laufwerke aus der Liste entfernen, indem Sie im Menü File den Befehl Eject auswählen. Wenn Sie z.B. für ein bestimmtes Projekt nur einige der Laufwerke benutzen möchten, verhindern Sie mit Eject, dass andere Laufwerke in Avid Xpress DV angezeigt werden. Der Befehl Eject entfernt die Laufwerke nicht vom Windows 2000-System.



Fahren Sie das Windows 2000-System ganz herunter, bevor Sie Laufwerke trennen oder anschließen.



In Systemen mit mehreren Medienlaufwerken kann durch Abmelden ***ungenutzter*** *Laufwerke die Leistung des Medien-Tools verbessert werden. Sie müssen die Laufwerke abmelden, bevor Sie das Medien-Tool öffnen können. Siehe* ***„Das Medien-Tool“ auf Seite 10-2****.*

Abmelden von Laufwerken

So werfen Sie einen Datenträger aus oder melden ein Laufwerk von Avid Xpress DV ab:

1. Wenn die Avid Xpress DV-Anwendung aktiv ist, wählen Sie aus dem Menü File den Befehl Eject.

   Das Dialogfeld Select a Drive wird angezeigt. In der Liste werden alle momentan verfügbaren Laufwerke angezeigt.

2. Wählen Sie ein Laufwerk aus, das abgemeldet werden soll. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf weitere Laufwerke, um diese auszuwählen.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Eject.

   Die Laufwerke sind für Avid Xpress DV nicht mehr verfügbar.

Anmelden aller Laufwerke

Da das System nicht mit einzelnen abgemeldeten Laufwerken verbunden werden kann, können Sie keine Laufwerke auswählen und anmelden. Sie können jedoch alle Laufwerke anmelden, die an das System angeschlossen sind, einschließlich der zuvor abgemeldeten.

So melden Sie alle Laufwerke an:

Wählen Sie im Menü File den Befehl Mount All.

Alle eingeschalteten und an das System angeschlossenen Laufwerke stehen jetzt Avid Xpress DV zur Verfügung.

Verbindung zum Avid Production Network

Avid Production Network™ (AvidProNet™) ist eine Website-Community, die insbesondere für Kenner der professionellen Medienerstellung konzipiert wurde. Der Zweck der

AvidProNet-Website besteht darin, webbasierte Tools und Dienste zur Verfügung zu stellen, die es Ihnen ermöglichen, die Vorzüge des Internets für Ihr Unternehmen voll auszuschöpfen.

Sie können die Review & Approval™-Dienste als einfache Methode verwenden, um die erforderlichen Überprüfungen und Bestätigungen für Ihr Material während des Produktionsprozesses zu erhalten. Review & Approval-Dienste sind als Service über die AvidProNet-Website verfügbar. Siehe **„Review & Approval-Service“ auf Seite 19-37**.

So greifen Sie von Ihrem Avid-System aus auf die AvidProNet-Website zu:

Wählen Sie folgenden Menüpunkt aus dem Hilfe-Menü aus.:

www.AvidProNet.com

KAPITEL 3

Arbeiten mit dem Projektfenster

Das Projektfenster enthält Bedienelemente in drei verschiedenen Anzeigemodi zum Strukturieren und Anzeigen von wichtigen Informationen zum aktuellen Projekt. Dazu gehören die Anzeige von projektbezogenen Bins und Ordnern, eine Liste aller Einstellungen sowie grundlegende Informationen zum Projektformat und zur Nutzung des Systemspeichers. Folgende Optionen werden in den nächsten Abschnitten beschrieben:

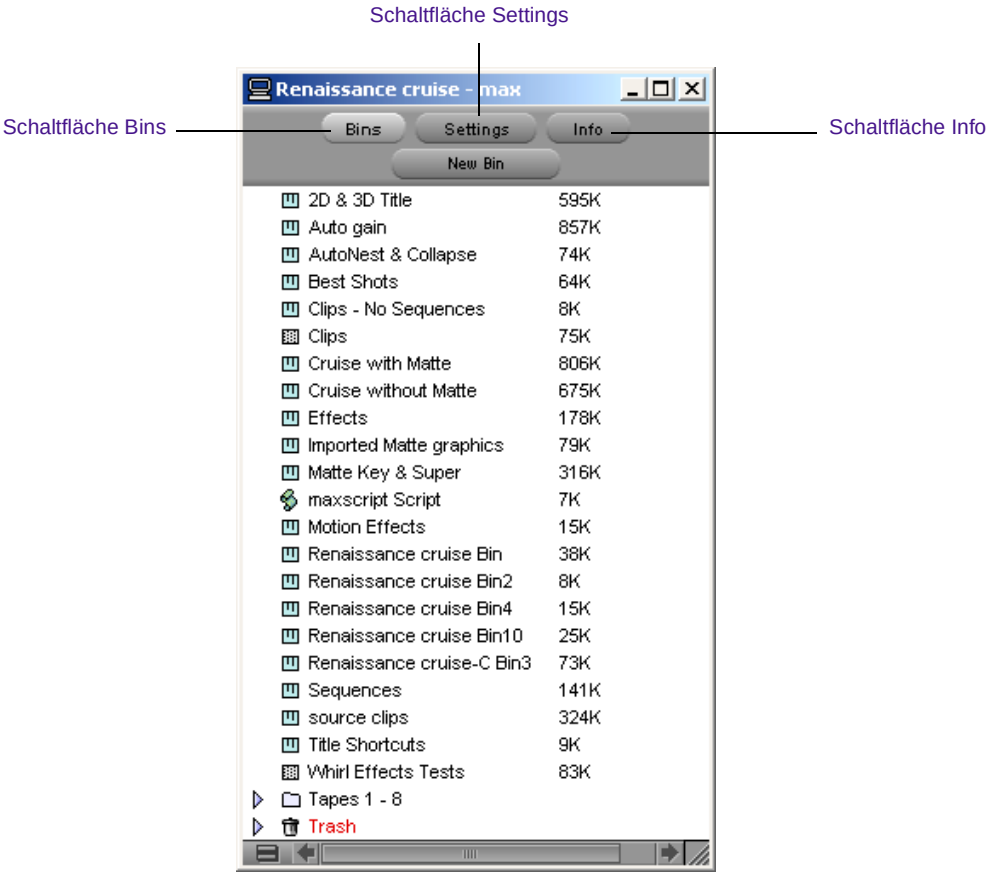
- **Öffnen und Schließen des Projektfensters**
- **Die Bin-Anzeige**
- **Scroll-Liste Settings**
- **Info-Anzeige**
- **Anpassen des Arbeitsbereichs**



Die Erläuterungen in diesem Kapitel gelten für den Standard-Installationsverzeichnispfad für die verschiedenen Avid-Ordner. Wenn Sie während der Installation einen anderen Verzeichnispfad wählen, verwenden Sie stattdessen diesen Pfad.

Öffnen und Schließen des Projektfensters

Das Projektfenster enthält drei verschiedene Anzeigemodi (Bins, Settings und Info) zum Strukturieren und Anzeigen von Informationen zum aktuellen Projekt.



Mit dem Projektfenster können Sie:

- Bins erstellen und öffnen
- Einstellungen anzeigen und ändern

- Informationen über das Projektformat und die Verwendung des Systemspeichers anzeigen

Sie können Ihren Projekten auch Ordner hinzufügen, die Ihnen die Organisation der Projekte erleichtern.

Bins, die zu anderen Projekten gehören, werden im Projektfenster kursiv dargestellt.

Sie können Bins und Ordner in nichthierarchischer Form anzeigen, wobei nur die Inhalte der Ordner und nicht die Ordner selbst angezeigt werden. Die Option Flat View finden Sie im Schnellmenü des Projektfensters. Sie können außerdem Bins in Ordner ziehen oder Ordner in Ordner.

Wenn Sie im Dialogfeld Select User and Project ein Projekt auswählen, wird das Projektfenster automatisch geöffnet.

So schließen Sie das Projektfenster:

Wählen Sie bei aktivem Projektfenster im Menü File den Befehl Close.

Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Close.

So öffnen Sie das Projektfenster erneut:

Wählen Sie im Menü Tools den Eintrag Project aus.

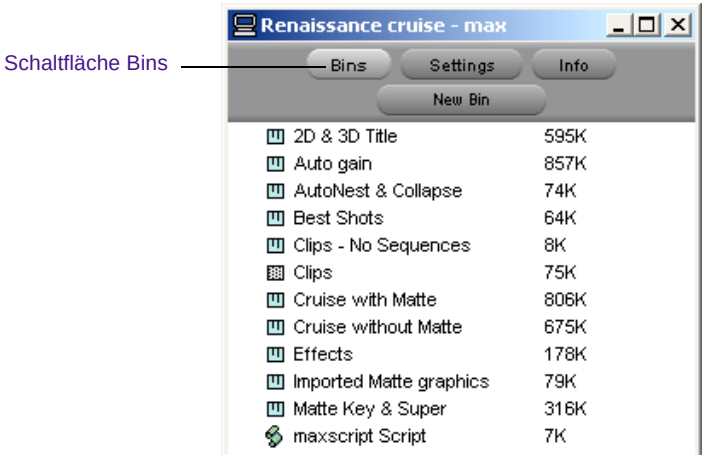
Die Bin-Anzeige

Bins enthalten die Masterclips, die beim Aufzeichnen von Originalmaterial erstellt werden. (Die Masterclips sind mit den Mediendateien verknüpft.) Sequenzen, Subclips, Gruppenclips und Effektclips, die Sie im Verlauf eines Projekts erstellen, sind ebenfalls in den Bins abgelegt. Im Projektfenster können Sie eine Liste von Bins anzeigen, die mit dem Projekt in Verbindung stehen, und Bins öffnen, schließen und erstellen. Des Weiteren können Sie Bins öffnen, die Sie für andere Projekte erstellt haben.

Anzeigen von Bins in einer Liste

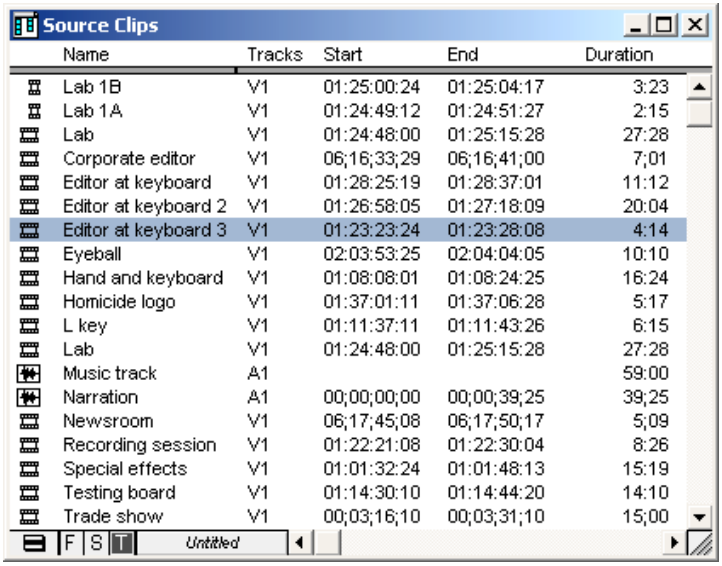
So zeigen Sie eine Liste der zum Projekt gehörenden Bins an:

Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Bins.



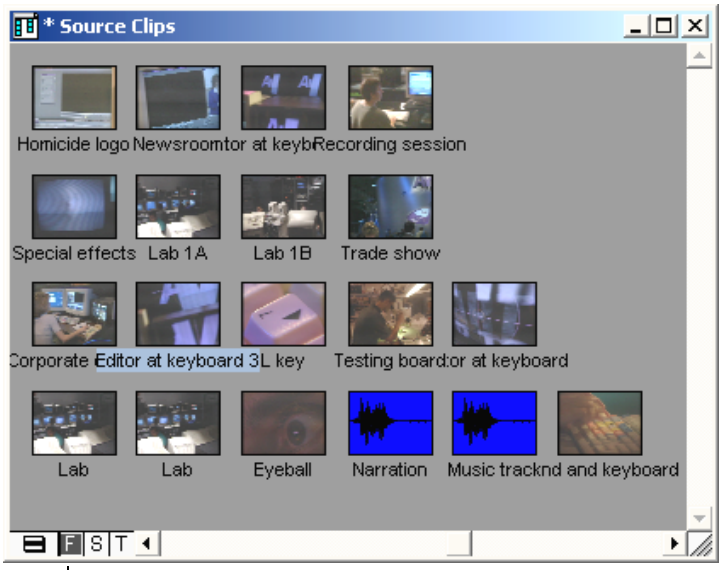
Die Clips können zur Bearbeitung in der Bin in Text-, Bild- oder Skriptansicht angezeigt werden.

- In der *Textansicht* werden die Clips in einem tabellarischen Datenbank-Textformat angezeigt, wobei die verschiedenen Objekte durch Symbole dargestellt sind. Sie können die Anordnung von Spalten, Text und Objekten ändern und als benutzerdefinierte Ansichten speichern.



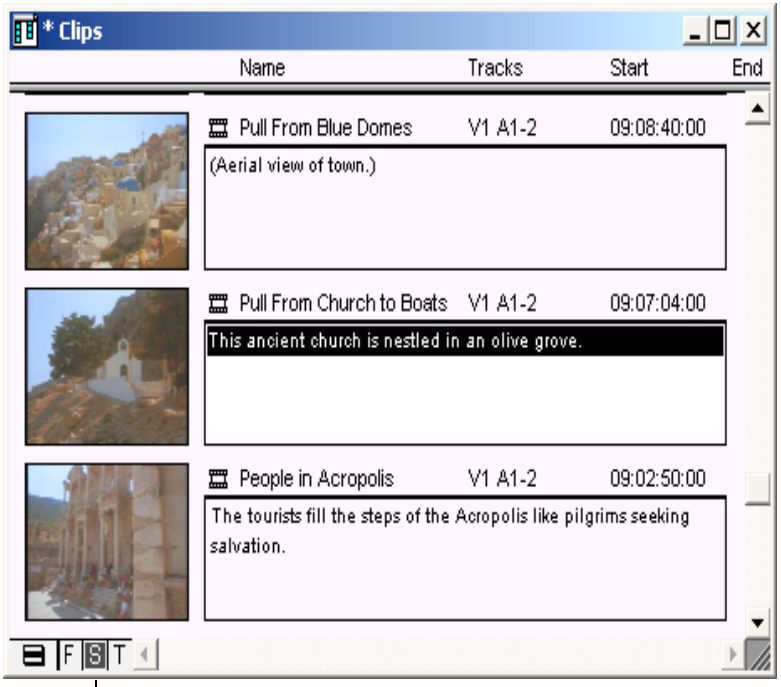
Schaltfläche
Text View

- In der *Bildansicht* wird jeder Clip durch ein separates Bild angezeigt, das den Namen des Clips trägt. Sie können das Filmmaterial in jedem Bild wiedergeben und die Größe der Bilder ändern. Außerdem können Sie die Bilder innerhalb der Bin in beliebiger Reihenfolge anordnen.



Schaltfläche
Frame View

- In der *Skriptansicht* werden Text- und Bildansicht kombiniert; neben jedem Bild befindet sich zusätzlich ein Kasten für Skript. Die Bilder werden untereinander am linken Rand des Bildschirms angezeigt, jeweils mit einem Skriptkasten daneben. Dort können Sie Notizen oder Skripttext eingeben. Über jedem Skriptkasten werden alle Clipdaten angezeigt, die den Spaltenüberschriften in der Textansicht entsprechen.



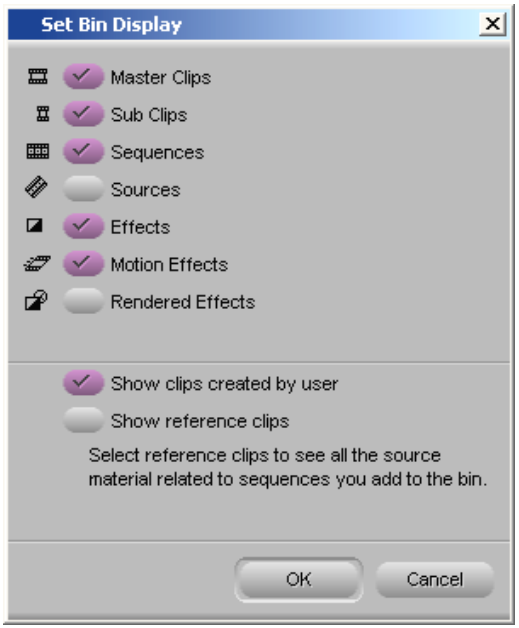
Anzeigen von Bins

Bins zeigen standardmäßig alle vorhandenen Medienobjekte außer Originalclips und gerenderten Effekten an. Sie können nur die Medienobjekte anzeigen, die Sie brauchen, um Ihr Projekt zu organisieren.

So stellen Sie die Bin-Anzeige ein:

1. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Set Bin Display.

   Es erscheint das Dialogfeld Set Bin Display.



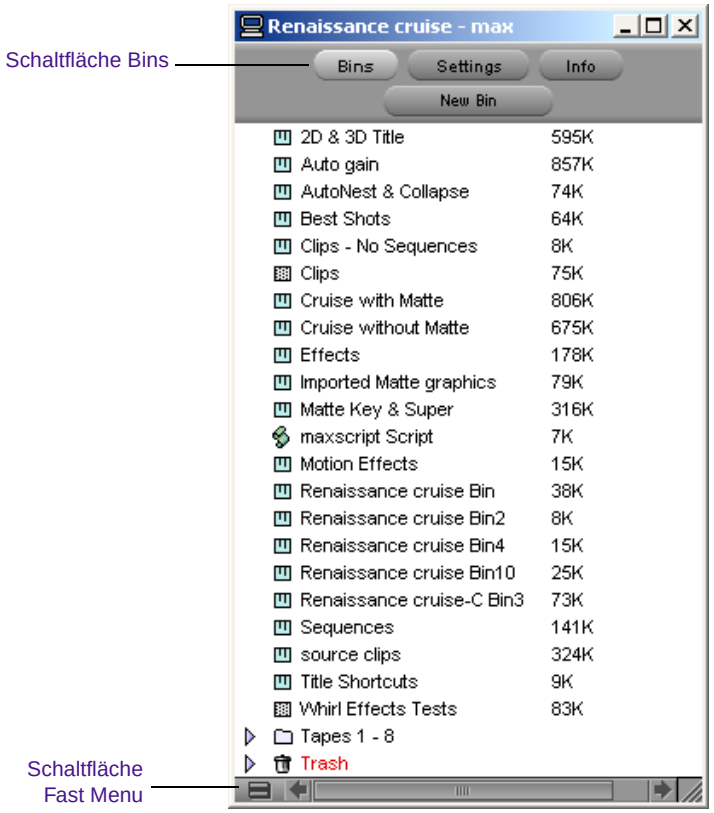
2. Markieren Sie die anzuzeigenden Objekttypen: Masterclips, Subclips, Sequenzen, Originale, Effekte, Bewegungseffekte oder gerenderte Effekte.
3. Die Option Show clips created by user ist automatisch aktiviert. Deaktivieren Sie diese Option, wenn nur die vom System erzeugten Objekte angezeigt werden sollen.
4. Aktivieren Sie die Option Show reference clips, um automatisch alle Objekte anzuzeigen, auf die die in der Bin enthaltenen Sequenzen verweisen, egal ob diese Clips vorher in der Bin waren oder nicht.
5. Klicken Sie auf OK.

   Die Bin zeigt die Objekte jetzt gemäß Ihren Einstellungen an.

Erstellen eines Ordners in einem Projekt

So erstellen Sie einen Ordner in einem Projekt:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Bins.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu in der linken unteren Ecke.
3. Wählen Sie den Befehl New Folder aus.

   Es erscheint ein neuer unbenannter Ordner.
4. Klicken Sie auf den unbenannten Ordner, und benennen Sie ihn.

Erstellen einer neuen Bin

So erstellen Sie eine neue Bin aus dem Projektfenster:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   Wählen Sie im Menü File den Befehl New Bin.

   Klicken Sie im Projektfenster auf New Bin.

   Durch beide Vorgehensweisen wird eine neue (leere) Bin geöffnet, der der in der Titelleiste des Projektfensters angezeigte Name des Projekts zugewiesen wird. Die neue Bin erscheint in der Liste Bins des Projektfensters. Im Projektordner wird eine entsprechende Datei angelegt, und im Attic-Ordner wird eine Sicherungskopie abgelegt.

   Die neue Bin erscheint im Projektfenster. Der standardmäßig voreingestellte Name ist markiert.

2. Geben Sie den Namen der neuen Bin ein und drücken Sie die Eingabetaste.

So platzieren Sie eine Bin in einem Ordner:

Ziehen Sie die Bin in das Ordnersymbol.

Umbenennen einer Bin

Alle Bins, die Sie erstellen, übernehmen den im Projektfenster angezeigten Projektnamen und erhalten aufsteigende Nummern.

So ändern Sie den Namen einer Bin:

Klicken Sie im Projektfenster auf den Namen der Bin und geben Sie einen neuen Namen ein.

Öffnen und Schließen einer Bin

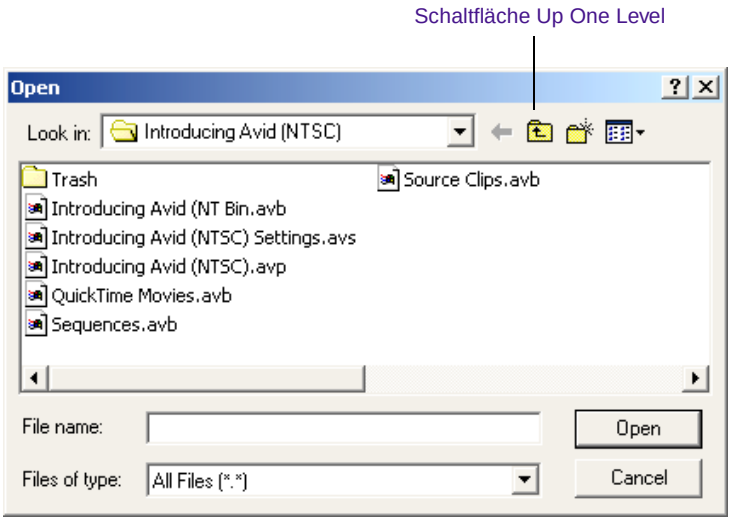
So öffnen Sie eine Bin:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Bins.
2. Doppelklicken Sie auf das Symbol neben dem Bin-Namen.

So öffnen Sie eine Bin über das Menü File:

1. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Bin.

   Das Dialogfeld Open erscheint.



2. Wählen Sie eine Bin aus. Navigieren Sie gegebenenfalls zu dem benötigten Ordner.
3. Klicken Sie auf Open.

Öffnen Sie niemals eine auf einer Diskette gespeicherte Bin. Das System kann dann Ihre Arbeit nicht speichern. Kopieren Sie die Bin immer in einen Projektordner auf der Festplatte, bevor Sie sie öffnen.

Öffnen von ausgewählten Bins

So öffnen Sie mehrere Bins gleichzeitig aus dem Projektfenster:

1. Klicken Sie in der Liste der Bins auf einen Namen.
2. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf alle weiteren Bins, die Sie öffnen möchten.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Selected Bins.

Schließen einer Bin

So schließen Sie eine Bin:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Close.

Wählen Sie im Menü File den Befehl Close Bin.

Löschen einer Bin oder eines Ordners

So löschen Sie eine Bin oder einen Ordner in einem Projekt:

1. Wählen Sie die zu löschende Bin bzw. den zu löschenden Ordner in der Liste Bins aus.
2. Drücken Sie die Löschtaste.

   Ein Papierkorbsymbol erscheint in der Liste Bins im Projektfenster. Es enthält das gelöschte Objekt. Das gelöschte Objekt verbleibt im Papierkorb, bis Sie ihn leeren.



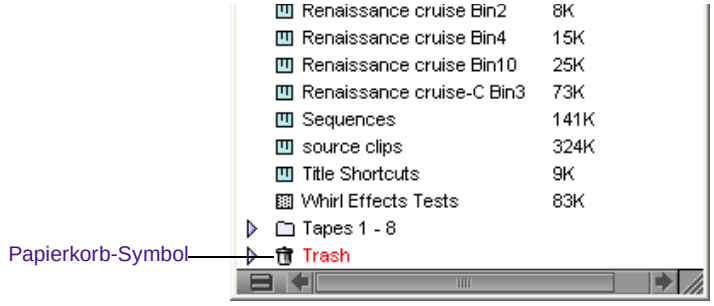
Das Papierkorbsymbol im Projektfenster wird erst angezeigt, wenn Sie das erste zu löschende Objekt ausgewählt haben.



Wenn Sie eine Bin löschen, erscheinen die darin enthaltenen Clips, Subclips und Effekte im Papierkorb. Wenn Sie jedoch eines dieser Elemente direkt auswählen und die Löschtaste drücken, erscheint es nicht im Papierkorb.

Anzeigen des Papierkorbinhalts

Wenn Sie den Papierkorbinhalt anzeigen oder die Objekte nicht löschen möchten, müssen Sie die Bins und Ordner im Papierkorb zuerst an eine andere Stelle verschieben.



So zeigen Sie die Objekte im Papierkorb an:

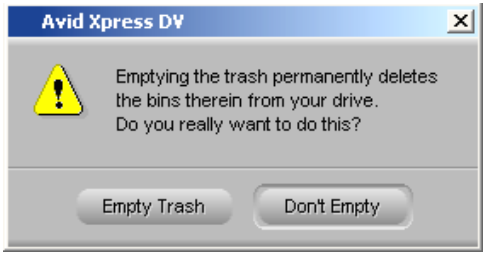
1. Doppelklicken Sie auf das Papierkorbsymbol in der Liste der Bins, um diesen zu öffnen.
2. Klicken Sie auf die Bins oder Ordner, die Sie aus dem Papierkorb entfernen (oder anzeigen) möchten, und ziehen Sie sie aus dem Papierkorb in die Liste der Bins im Projektfenster.
3. Doppelklicken Sie auf die Bin oder den Ordner, um sie anzuzeigen.

Leeren des Papierkorbs

So leeren Sie den Papierkorb:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu.
2. Wählen Sie im Schnellmenü die Option Empty Trash aus.

   Ein Hinweis wird angezeigt.


Avid Xpress DV
Emptying the trash permanently deletes
the bins therein from your drive.
Do you really want to do this?
Empty Trash
Don't Empty

3. Klicken Sie auf Empty Trash, um die Bins oder Ordner aus dem Papierkorb und von Ihrer internen Festplatte zu löschen.

Verwalten von Ordnern und Bins

Sie können das Projektfenster benutzen, um Hierarchien von Ordnern und Bins aufzustellen, die dem speziellen Arbeitsablauf des aktuellen Projekts gerecht werden. Diese Struktur sollte übersichtlich sein und die Sicherung der Daten durch Backup-Kopien unterstützen. In Abhängigkeit von Ihren Produktionsanforderungen und -gewohnheiten mag es Unterschiede im Detail geben, doch im Folgenden stellen wir die wesentlichen Prinzipien vor:

- Begrenzen Sie die Anzahl der Sequenzen, die Sie in jedem Projekt erstellen. Es ist möglicherweise sinnvoller, für jede Show, Episode, Szene oder jeden Spot ein neues Projekt zu erstellen.
- Begrenzen Sie Anzahl und Umfang der Clips in jeder Bin, indem Sie drei Gruppen von Bins erstellen, wie in **Table 3-1** gezeigt.

Tabelle 3-1 Organisieren von Bins

Bin-Gruppe	Zweck	Einzel-Bins
Eins	Aufzeichnen	
Zwei	Projekt organisieren	

Tabelle 3-1 Organisieren von Bins (Forts.)

Bin-Gruppe	Zweck	Einzel-Bins
Drei	Schneiden	Eine **Bin Aktueller Schnitt**, in der Sie das speichern, was gerade in Arbeit ist (Sequenz) Eine **Archiv-Bin**, in der Sie die Originalversionen aller Schnitte (Sequenzen) aufbewahren Eine **Auswahl- oder Storyboard-Bin**, in der Sie ausgewählte Clips oder Schnitte aus den Zuspiel-Bins anzeigen Eine **Bin Sendefertige Beiträge**, in der Sie die endgültige Version des geschnittenen Materials samt technischem Vorspann speichern (z.B. Farbbalken und Pegelton, Szenenklappe, Countdown)

- (Optional) Erstellen Sie zur übersichtlicheren Organisation weitere Ordner auf dem Desktop. Sie können beispielsweise einen Ordner für jede Aufzeichnungs-Bin und Ansichts-Bin erstellen oder einen Ordner, der alle zu importierenden Shot Log-Listen enthält.
- Speichern Sie diese Dateien als Vorlagen für spätere ähnlich geartete Produktionen.

Automatisches Speichern von Bins

Avid Xpress DV speichert Änderungen während jeder Sitzung automatisch in regelmäßigen Abständen. Beim automatischen Speichern geschieht zweierlei:

- Geöffnete Bins werden aktualisiert. Es werden alle Änderungen berücksichtigt, die seit dem letzten automatischen Speichervorgang vorgenommen wurden.
- Sicherungskopien dieser Bins werden automatisch unter dem folgenden Pfad erstellt:

  Laufwerk: \ Program Files \ Avid \ Avid Xpress DV \ Attic

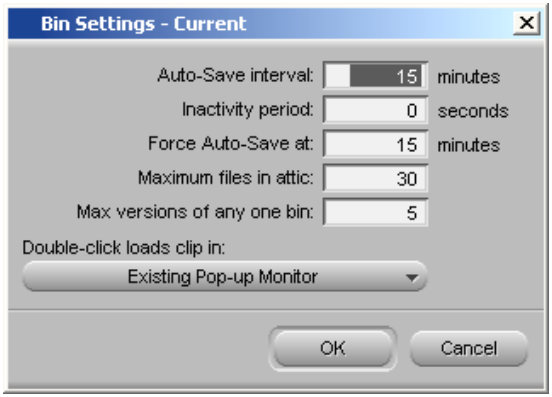
So legen Sie die Zeitabstände zum automatischen Speichern fest:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Doppelklicken Sie auf Bin.

   Das Dialogfeld Bin Settings wird geöffnet.



3. Geben Sie einen Wert in das Textfeld Minutes für die Option zum automatischen Speichern ein.
4. Klicken Sie auf OK.

Manuelles Speichern von Bins

Um sicherzugehen, können Sie eine Bin auch manuell speichern. Das erledigen Sie am besten sofort nach einer wichtigen Bearbeitung. Es gibt drei Methoden, Bins manuell zu speichern.

So speichern Sie eine bestimmte Bin:

1. Klicken Sie auf die Bin, um sie zu aktivieren.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Save Bin.

So speichern Sie ausgewählte Bins:

1. Aktivieren Sie das Projektfenster, indem Sie im Menü Tools die Option Project auswählen oder auf eine beliebige Stelle im Fenster klicken.
2. Klicken Sie auf ein Bin-Symbol, um die Bin auszuwählen. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf weitere Bins, um diese auszuwählen.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Save All.

   Das System speichert alle ausgewählten Bins.



Der Befehl Save Bin erscheint grau, wenn die Bin nach dem letzten Speichern nicht geändert wurde.

So speichern Sie alle Bins:

1. Klicken Sie ins Projektfenster, um es zu aktivieren, wählen Sie jedoch keine in der Liste der Bins einzeln aufgeführten Bins aus.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Save All.

   Alle Bins werden vom System für das Projekt gespeichert.

Informationen zum Zurückholen von Bin-Dateien aus dem Attic-Ordner

In folgenden Situationen holen Sie Dateien aus dem Attic-Ordner zurück:

- wenn Sie den aktuellen Stand einer Sequenz oder eines Clip durch eine vorherige Version ersetzen möchten
- wenn in der aktuellen Bin-Datei ein Fehler auftritt

Der Attic-Ordner enthält einen Ordner für jedes Projekt. Beim Speichern einer Bin wird eine Kopie der Bin-Datei im Projektordner im Attic-Ordner gespeichert. Das System hängt die Dateinamenerweiterung *.bak* sowie eine Versionsnummer an den Bin-Namen an. Die Bin-Datei mit der höchsten Versionsnummer ist die neueste Kopie dieser Datei.

Wenn Sie einen Projektordner in Detailansicht anzeigen, können Sie anhand des Namens und des Erstellungsdatums in der Spalte Date Modified auch sehen, welche die neueste Sicherungsdatei ist.

Zurückholen von Bin-Dateien aus dem Attic-Ordner

So holen Sie eine Datei aus dem Attic-Ordner zurück:

1. Minimieren Sie Avid Xpress DV. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe zu Windows 2000.
2. Doppelklicken Sie vom Desktop aus unter dem folgenden Pfad auf den Attic-Ordner:

   Laufwerk: \ Program Files \ Avid \ Avid Xpress DV \

   Der Ordner wird geöffnet und zeigt die Projektordner mit den Sicherungsdateien an.
3. Doppelklicken Sie auf den Projektordner mit den Dateien, die Sie zurückholen möchten.
4. Wählen Sie im Menü View die Option Details aus, falls der Projektordner noch nicht in der Detailansicht angezeigt wird.

   Der Projektordner zeigt die Namen und Erstellungsdaten der Dateien an.
5. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die Dateien, die Sie zurückholen möchten.
6. Ziehen Sie die ausgewählten Sicherungs-Bin-Dateien auf den Desktop.

   Dadurch werden Kopien der Dateien erstellt, während die Originaldateien im Attic-Ordner verbleiben.
7. Doppelklicken Sie in der Taskleiste auf die Avid Xpress DV-Schaltfläche, um die Anwendung zu aktivieren.



Falls die Taskleiste nicht sichtbar ist, sehen Sie in der Dokumentation zu Windows 2000 nach.

8. Klicken Sie auf eine Stelle im Projektfenster, um es zu aktivieren und klicken Sie auf Bins, um die Liste der Bins aufzurufen.
9. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Bin. Wählen Sie eine der Sicherungs-Bin-Dateien aus, die Sie auf den Desktop kopiert haben, und klicken Sie auf Open.

   Wenn Sie die Sicherungs-Bin öffnen, wird im Ordner Other Bins eine Verknüpfung zu der Sicherungs-Bin auf dem Desktop erstellt.



Das Avid Xpress DV-System lässt nicht zu, dass eine Bin und eine Kopie einer Bin gleichzeitig geöffnet sind. Sie müssen alle anderen Bins geschlossen halten und die Sicherungs-Bins nacheinander einzeln öffnen. Möglicherweise müssen Sie auch das Erstellungsdatum ändern, um Konflikte zu vermeiden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter ***„Ändern des Erstellungsdatums“ auf Seite 3-20****.*

10. Erstellen Sie eine neue Bin, es sei denn, Sie möchten bestehende Dateien überschreiben.
11. Öffnen Sie die neue Bin, und öffnen Sie die Sicherungs-Bin im Ordner Other Bins.
12. Markieren Sie in der Sicherungs-Bin das Material, das Sie erhalten möchten, und ziehen Sie die Dateien in die neue Bin.

    Wiederholen Sie die Schritte 9 bis 12 für jede Sicherungs-Bin, die Sie auf den Desktop kopiert haben.
13. Markieren und löschen Sie die Sicherungs-Bins im Ordner Other Bins.
14. Ziehen Sie die Sicherungs-Bin-Dateien in den Papierkorb auf dem Desktop.

Ändern Sie anschließend die Erstellungsdaten der verschobenen Objekte, damit das System sie als die neuesten erkennt. Das Erstellungsdatum wird immer geändert, wenn Sie eine Änderung an einem Objekt vornehmen und dann die Bin speichern.

Ändern des Erstellungsdatums

Wenn Sie Sicherungs-Bins aus dem Attic-Ordner verschoben haben, müssen Sie das Erstellungsdatum für die Sicherungselemente ändern, so dass diese vom System als die neuesten Objekte erkannt werden. Auf diese Weise werden sie nicht von neueren Objekten überschrieben.

So ändern Sie das Erstellungsdatum:

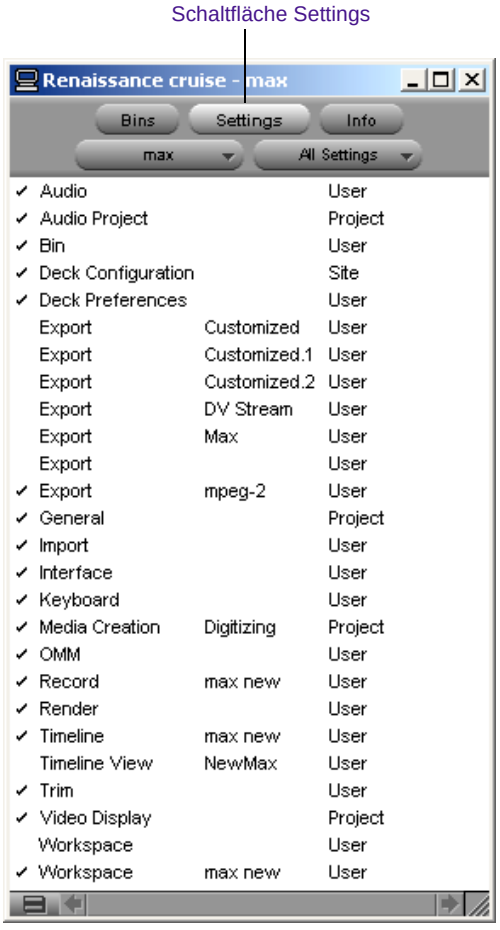
1. Klicken Sie auf die F-Schaltfläche unten links im Bin-Fenster, um die Bin in die Bildansicht zu versetzen.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Select All aus.
3. 
   Klicken Sie auf Step Forward oder drücken Sie die Step Forward-Taste, um ein Bild vorwärts zu gehen, und klicken Sie auf Step Backward oder drücken Sie die Step Backward-Taste, um rückwärts zu gehen. Dadurch ändern Sie die Zeitmarkierung dieser Clips in die aktuelle Zeit und das aktuelle Datum.
4. Schließen Sie die Sicherungskopien dieser Bins.
5. Beenden Sie Avid Xpress DV.
6. Ziehen Sie die Sicherungskopien der Bins in den Papierkorb.

Scroll-Liste Settings

Die Scroll-Liste Settings im Projektfenster dient zum Anzeigen, Auswählen, Öffnen und Ändern verschiedener Benutzer-, Projekt- und Systemeinstellungen, wie in diesem Abschnitt beschrieben.

So zeigen Sie die Scroll-Liste Settings an:

Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.



Informationen zu Einstellungen

In der zweiten Spalte der Scroll-Liste Settings werden drei Arten von Einstellungen angezeigt: User, Project und Site.

- **Benutzereinstellungen** beziehen sich ausschließlich auf einen bestimmten Benutzer. Sie spiegeln individuelle Vorgaben beim Einrichten der Benutzeroberfläche im System wider. Einzelne

Benutzereinstellungen werden in eigenen Benutzerordnern gespeichert, die unter dem folgenden Pfad abgelegt sind:

Laufwerk:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\Avid Users

- **Projekteinstellungen** sind direkt mit einzelnen Projekten verbunden. Wenn Sie eine Projekteinstellung ändern, wirkt sich dies auf alle Benutzer aus, die an dem betreffenden Projekt mitarbeiten. Die einzelnen Projekteinstellungen werden in eigenen Projektordnern gespeichert, die unter dem folgenden Pfad abgelegt sind:

  Laufwerk:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\Avid Projects

- **Systemeinstellungen** legen die Standardparameter für alle neuen Benutzer und Projekte auf einem bestimmten System (Arbeitsplatz) fest. Diese können sich auf bestimmte Einrichtungskonfigurationen beziehen (z.B. auf Spezifikation und Knoteneinstellungen für einen externen Switcher). Sie können aber auch andere Benutzer- oder Projekteinstellungen beinhalten, die in das Fenster Site Settings kopiert wurden. Systemeinstellungen werden in einem eigenen Ordner unter dem folgenden Pfad gespeichert:

  Laufwerk:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\Settings

Festlegen von Einstellungen

In der Scroll-Liste Settings können Sie Einstellungen einrichten, die den besonderen Anforderungen der einzelnen Produktionsphasen gerecht werden. Richten Sie beispielsweise folgende Einstellungen ein:

- **Benutzereinstellungen**, die individuell bevorzugte Werte zum Loggen, Aufzeichnen und Organisieren von Projekten sowie zum Bearbeiten der Arbeitsoberfläche enthalten
- **Projekteinstellungen**, die den besonderen Anforderungen des Projekts entsprechen
- **Bin-Ansicht-Einstellungen**, die Spalten mit Informationen für jede Bin anzeigen

Richten Sie diese Einstellungen einmal ein, und wählen Sie der Situation entsprechend die passende Einstellung oder Bin-Ansicht aus. Ihre Arbeit wird effizienter, da Sie beispielsweise nicht mehr nach Informationen suchen oder Bin-Überschriften während der Arbeit anpassen müssen. Sie können diese Einstellungen auch zusammen mit Ihrer Vorlage für gleichartige Projekte speichern, wie es unter **„Verwalten von Ordnern und Bins“ auf Seite 3-14** beschrieben wird.

Überprüfen der Grundeinstellungen

In der folgenden Liste werden die zu überprüfenden Grundeinstellungen des Systems zu Beginn Ihres Projekts beschrieben:

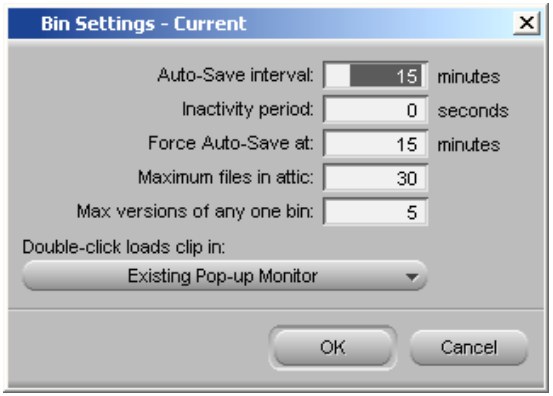
- **Bin-Einstellungen**
- **Allgemeine Einstellungen**
- **Interface Settings**

So zeigen Sie die Einstellungen an:

Doppelklicken Sie in der Scroll-Liste Settings im Projektfenster auf die einzelnen Einstellungen.

Bin-Einstellungen

Bin-Einstellungen definieren allgemeine Systemfunktionen, die sich auf Bins beziehen. Wählen Sie diese Optionen im Dialogfeld Bin Settings.



In **Table 3-2** werden die im Dialogfeld Bin Settings enthaltenen Optionen beschrieben.

Tabelle 3-2 Bin Settings-Optionen

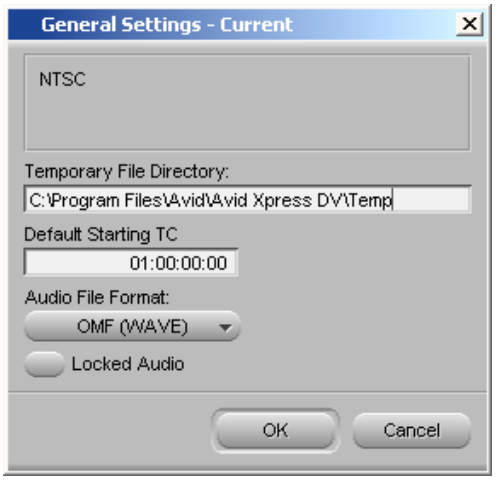
Option	Beschreibung
Auto-Save interval *n* minutes	Legt das Zeitintervall für das automatische Speichern von Projektdateien fest. Der Standardwert ist 15 Minuten. Um die Unterbrechung einer Bearbeitung zu vermeiden, wartet das Avid Xpress DV-System mit der automatischen Speicherung, bis das System inaktiv ist. Mit der Option Force Auto-Save at legen Sie den Zeitraum fest, zu dem das System Ihre Arbeit für die automatische Speicherung unterbricht.
Inactivity period *n* seconds	Legt fest, wie lange das Avid Xpress DV-System bei Inaktivität mit der automatischen Speicherung der Projektdateien wartet. Der Standardwert beträgt 0 Sekunden.
Force Auto-Save at *n* minutes	Legt den maximalen Zeitraum zwischen automatischen Speicherungen fest. Wenn das System diesen Zeitraum überschreitet, werden Projektdateien automatisch gespeichert, auch wenn eine Bearbeitung dafür unterbrochen werden muss. Der Standardwert ist 30 Minuten.

Tabelle 3-2 Bin Settings-Optionen (Forts.)

Option	Beschreibung
Maximum files in attic	Legt die Höchstzahl von im Attic-Ordner gespeicherten Dateien fest. Wenn eine Bin gespeichert wird, kopiert das Avid Xpress DV-System die vorherige Version der Bin in einen speziellen Ordner mit dem Namen Attic. Der Standardwert beträgt 30 Dateien. Erhöhen Sie die Anzahl, wenn mehrere Cutter auf dem System arbeiten. Dadurch wird die Sicherung aller Bins gewährleistet. Wenn mehrere Cutter auf einem System arbeiten, speichern Sie Bin-Einstellungen als System- oder Projekteinstellungen. Dadurch wird sichergestellt, dass nicht ein anderer Benutzer Ihre Einstellungen überschreibt und Ihre Backups löscht.
Max Versions of any one bin	Legt die Höchstzahl von im Attic-Ordner gespeicherten Einzel-Bin-Kopien fest. Mit dieser Einstellung wird verhindert, dass der Attic-Ordner zu viele Kopien einer Bin enthält (und andere dadurch verloren gehen). Standardmäßig sind dies fünf Kopien.
Double-click loads clip in	Legt fest, ob ein Clip in einen bestehenden oder einen neuen Player-Popup-Monitor geladen wird, wenn Sie auf den Clip doppelklicken.

Allgemeine Einstellungen

Allgemeine Einstellungen definieren die wichtigsten Standard-Systemeinstellungen.



In **Table 3-3** werden die Optionen für die allgemeinen Einstellung (Dialogfeld General Settings) beschrieben.

Tabelle 3-3 General Settings-Optionen

Option	Beschreibung
Project Format	Diese Option zeigt das aktuell für das Projekt ausgewählte Format an (NTSC oder PAL). Sie kann nicht geändert werden.

Tabelle 3-3 General Settings-Optionen (Forts.)

Option	Beschreibung
Temporary Files Directory	Wenn Sie die Funktion Drag and Drop Export oder eine Exportfunktion, die eine vorläufige Movie-Datei erstellt, verwenden, muss Avid Xpress DV die vorläufige Datei, die so groß wie die endgültige Exportdatei sein kann, speichern. Standardmäßig befindet sich das Verzeichnis Temporary Files in demselben Verzeichnis wie das Avid Xpress DV-Produkt. Zur Steigerung der Effizienz, oder um Fehlermeldungen wie DISK_FULL zu vermeiden, können Sie ein anderes Verzeichnis für die temporären Dateien angeben. Idealerweise sollten Sie in diesem Feld ein Verzeichnis auf dem Laufwerk angeben, in das Sie exportieren werden, oder eines mit sehr viel freiem Speicherplatz.
Default Starting TC	Durch diese Option wird der vom System als Standardwert zu verwendende Timecode-Wert für jede neue Sequenz festgelegt.
Audio File Format	Wählen Sie das Dateiformat für Audio: • **(OMF) WAVE**, kompatibel mit Windows-Anwendungen • **(OMF) AIFF-C**, kompatibel mit vielen Anwendungen von Drittanbietern, z.B. Pro Tools® Wählen Sie das AIFF-C-Format für alle Audiomedien aus, wenn Audio-Mediendateien zur Nachbearbeitung direkt in ein Pro Tools- oder AudioVision®-System übertragen werden sollen.
Locked Audio	Einige DV-Geräte (Kameras, Transcoder, Bandmaschinen) überprüfen die Einstellung Locked Audio bevor die Aufzeichnung oder Übertragung beginnt. Geräte, die Locked Audio verwenden, synchronisieren die Audiozeit präzise mit der Videozeit. Mit Locked Audio wird in jedem Zyklus der Phasenbeziehung genau die gleiche Anzahl von Audiosamples und Videobilder aufgezeichnet bzw. übertragen. Bei Geräten, die Locked Audio nicht verwenden, kann es zu Ungenauigkeiten von bis zu +/- 25 Audiosamples pro Bild kommen. Avid Xpress DV verwendet immer Locked Audio. Locked Audio funktioniert mit allen Geräten. Einige Geräte überprüfen jedoch die Locked Audio-Einstellung vor der Übertragung oder Aufzeichnung. Sie sollten daher die entsprechenden Locked Audio-Einstellungen der Geräte vornehmen.

Interface Settings

Sie können im Dialogfeld Interface allgemeine und Darstellungsoptionen festlegen. Die allgemeinen Einstellungen der Benutzeroberfläche bestimmen das Ausmaß der Darstellung von Informationen. Über die Darstellungseinstellungen können Sie die Farben und Schaltflächenstile der Avid Xpress DV-Benutzeroberfläche anpassen.

Allgemeine Einstellungen der Benutzeroberfläche

Die folgende Abbildung zeigt die Registerkarte General im Dialogfeld Interface.

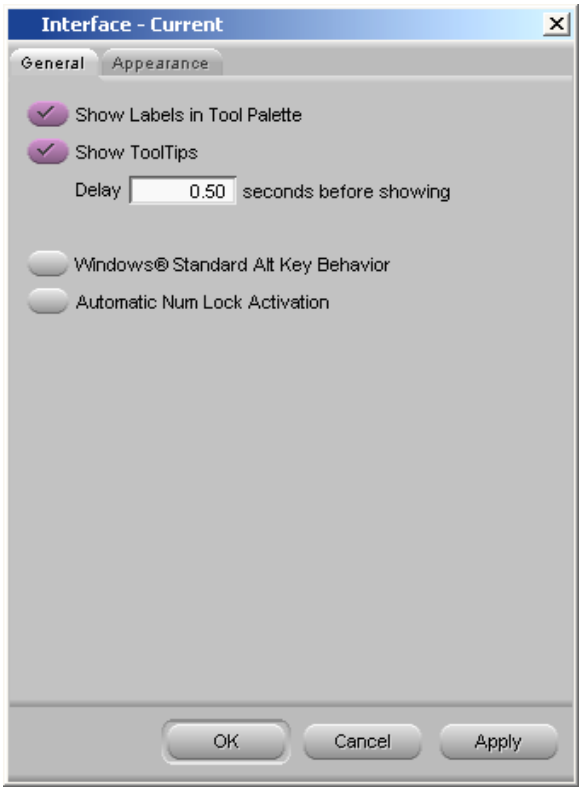


Table 3-4 beschreibt die Optionen der Registerkarte General im Dialogfeld Interface.

Tabelle 3-4 Interface - Optionen der Registerkarte General

Option	Beschreibung
Show Labels in Tool Palette	Wenn diese Option aktiviert ist, beschriftet das System die Symbole in der Tool-Palette. Diese Option ist die Standardeinstellung. Um die Tool-Palette abzutrennen, klicken Sie auf die Palette und ziehen sie an eine andere Position.
Show ToolTips	Ist diese Option ausgewählt, zeigt das System Beschriftungen der Schaltflächen und Symbole an, wenn Sie mit dem Mauszeiger darauf zeigen. Diese Option ist die Standardeinstellung. Sie können die ToolTips auch im Menü Help ein- bzw. ausschalten.
Delay *n* seconds before showing	Wenn Sie Show ToolTips aktivieren, können Sie das Einblenden der Beschriftungen durch Eingabe eines Wertes in dieses Feld verzögern. Eine Verzögerung erlaubt es, den Mauszeiger schnell über die Benutzeroberfläche zu bewegen, ohne dass die Beschriftungen der Symbole eingeblendet werden.

Tabelle 3-4 Interface - Optionen der Registerkarte General (Forts.)

Option	Beschreibung
Windows® Standard Alt Key Behavior	Diese Option schaltet zwischen der Standardbelegung der Alt-Taste unter Windows und der Belegung der Alt-Taste im Avid-System um. Wenn Sie diese Option aktivieren, erhalten Sie durch Drücken der Alt-Taste und einer weiteren Taste eine Tastenkombination zum Ausführen bestimmter Windows-Funktionen (z.B. Öffnen von Menüs). Wenn Sie die Option deaktivieren, stellen Drücken und Loslassen der Alt-Taste und anschließendes Drücken einer weiteren Taste die Windows-Tastenkombination dar, während gleichzeitiges Drücken der Alt-Taste und einer weiteren Taste als Tastenkombination für bestimmte Avid-Funktionen fungiert. Diese Option ist die Standardeinstellung. Weitere Informationen zu Windows-Tastenkombinationen finden Sie in der Windows-Dokumentation. Weitere Informationen zu den Tastenkombinationen von Avid finden Sie in der *Avid Xpress DV-Schnellreferenz* oder im Hilfemenü unter dem Eintrag Shortcuts.
Automatic Num Lock Activation	Wenn Sie die Option aktivieren, startet Avid Xpress DV den Zahlenblock automatisch im Zahlenmodus, wenn Sie die Anwendung das nächste Mal aufrufen. Wenn Sie diese Option deaktivieren, können Sie den Eingabemodus des Zahlenblocks über die Taste Num Lock steuern. Sie können den Eingabemodus des Zahlenblocks immer über die Taste Num Lock steuern, egal, welche Option Sie gewählt haben.

Darstellungseinstellungen der Benutzeroberfläche

Die folgende Abbildung zeigt die Registerkarte Appearance im Dialogfeld Interface.

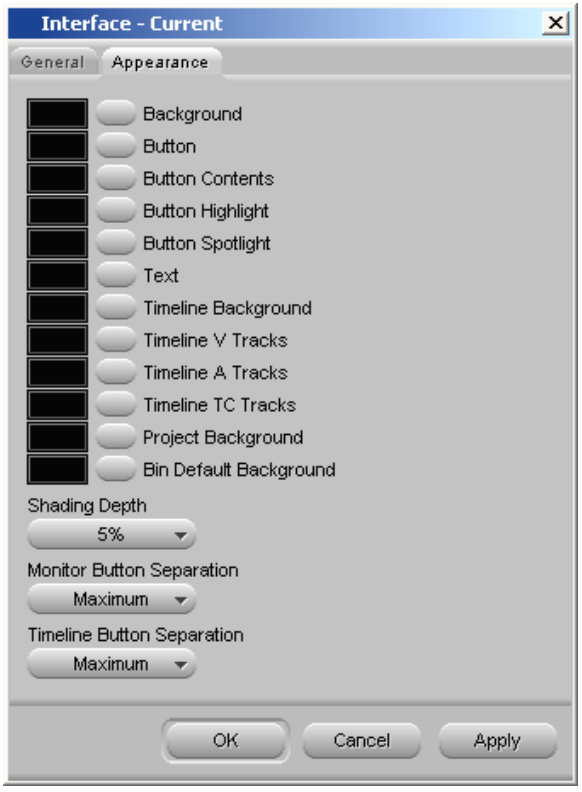


Table 3-5 beschreibt die Optionen der Registerkarte Appearance im Dialogfeld Interface.

Tabelle 3-5 Interface - Optionen der Registerkarte Appearance

Option	Auswahl	Beschreibung
Color	Background Button Button Contents Button Highlight Button Spotlight Text Timeline Background Timeline V Tracks Timeline A Tracks Timeline TC Tracks Project Background Bin Default Background	Bestimmt die Farbe des entsprechenden Elements. Siehe **„Ändern der Farben der Benutzeroberfläche“ auf Seite 3-33**.
Shading Depth	5% bis 50% in 5% Schritten	Bestimmt die dreidimensionale „Abrundung“ der Schaltflächen und Symbolleisten. Siehe **„Ändern der Schattierung“ auf Seite 3-37**.
Monitor Button Separation	Maximum Moderate None	Bestimmt die Gruppierung der Monitor-Schaltflächen. Siehe **„Ändern der Gruppierung/Trennung von Schaltflächen“ auf Seite 3-39**.
Timeline Button Separation	Maximum Moderate None	Bestimmt die Gruppierung der Timeline-Schaltflächen. Siehe **„Ändern der Gruppierung/Trennung von Schaltflächen“ auf Seite 3-39**.

Ändern der Farben der Benutzeroberfläche

Zum Ändern der Farben der Elemente der Benutzeroberfläche können Sie ein Farbauswahlfeld verwenden. **Table 3-6** beschreibt die anpassbaren Elemente.

Tabelle 3-6 Anpassbare Benutzeroberflächenelemente

Element	Beschreibung
Background	Die Farbe von Symbolleisten und Dialogfeldern hinter dem Text. Die Standardfarbe ist Grau. *Wenn Sie eine Farbe für den Hintergrund festlegen, aber keine für die Schaltflächen, dann übernehmen die Schaltflächen die Einstellung der Hintergrundfarbe.*
Button	Die Farbe einer Schaltfläche, die unter dem Inhalt der Schaltfläche angezeigt wird, wenn sie nicht ausgewählt ist. Die Standardfarbe ist Grau.
Button Contents	Die Text- oder Symbolfarbe, z.B. von Häkchen, auf den Schaltflächen. Die Standardfarbe ist Schwarz.
Button Highlight	Die Farbe von ausgewählten Schaltflächen, im Unterschied zu nicht ausgewählten Schaltflächen.
Button Spotlight	Die Hintergrundfarbe einer Schaltfläche, wenn mit dem Mauszeiger darauf gezeigt wird.
Text	Die Farbe von Text in Dialogfeldern, Symbolleisten und ToolTips. Die Standardfarbe ist Schwarz.
Timeline Background	Die Farbe der Symbolleisten oben und unten in der Timeline. Die Standardfarbe ist Grau.
Timeline V Tracks Timeline A Tracks Timeline TC Tracks	Die Hintergrundfarbe der Spuren V (Video), A (Audio) und TC (Timecode) in der Timeline. Die Standardfarbe ist Grau. *Diese Einstellung hat vor den Farbeinstellungen des Schnellmenüs Vorrang.*

Tabelle 3-6 Anpassbare Benutzeroberflächenelemente (Forts.)

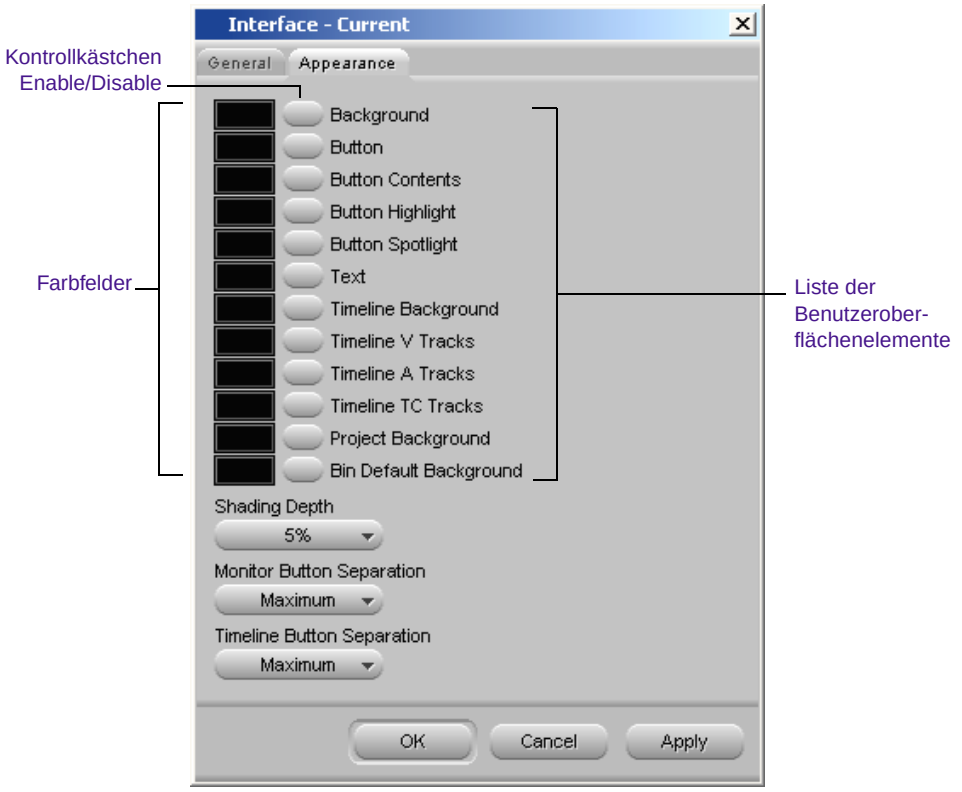
Element	Beschreibung
Project Background	Die Hintergrundfarbe des Projektfensters.
Bin Default Background	Die Hintergrundfarbe in einer Bin. Neue Bins werden zunächst mit der ausgewählten Farbe als Hintergrund angezeigt. Mit dem Befehl Set Bin Background aus dem Menü Edit können Sie die Farbeinstellungen ändern.

So legen Sie die Farbe von Elementen der Benutzeroberfläche fest:

1. Doppelklicken Sie in der Scroll-Liste Settings auf Interface.

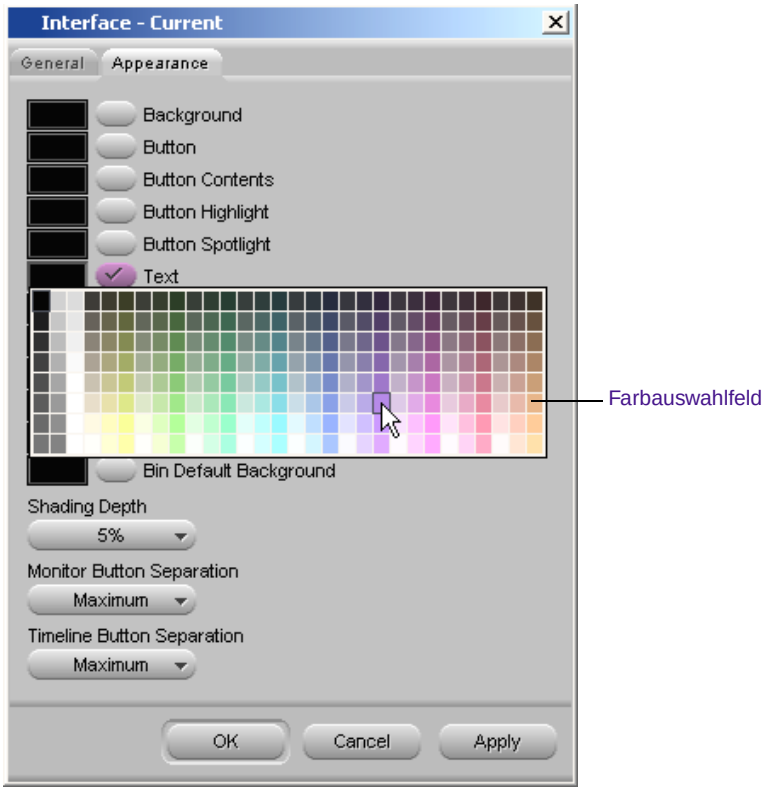
   Das Dialogfeld Interface wird angezeigt.

2. Klicken Sie auf die Registerkarte Appearance.



3. Klicken Sie in das Farbfeld neben dem Element, das Sie anpassen möchten.

   Ein Farbauswahlfeld wird angezeigt.



Für dieses Beispiel wird eine neue Textfarbe ausgewählt.

4. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Farbauswahlfeld und lassen Sie ihn auf der Farbe los, die Sie für das Element verwenden möchten.

   Das Farbauswahlfeld wird ausgeblendet. Die ausgewählte Farbe wird im Farbfeld angezeigt. Ein Häkchen erscheint im Kontrollkästchen Enable / Disable, um anzuzeigen, dass das neue Farbattribut ab sofort für das Element verwendet wird.

Wenn Sie das Häkchen aus dem Kontrollkästchen Enable/Disable entfernen, wird die im Farbfeld angegebene Farbe nicht übernommen. Es gilt dann wieder der Standardwert für das Element.

5. Sie haben folgende Möglichkeiten:

Option	Funktion
Apply	Übernahme Ihrer Änderungen.  *Wenn Sie jetzt auf Cancel klicken, behalten die Elemente der Benutzeroberfläche die ausgewählten Farben.*
OK	Schließt das Dialogfeld und übernimmt die neuen Einstellungen.
Cancel	Schließen des Dialogfelds. Die nicht übernommenen Änderungen werden verworfen.

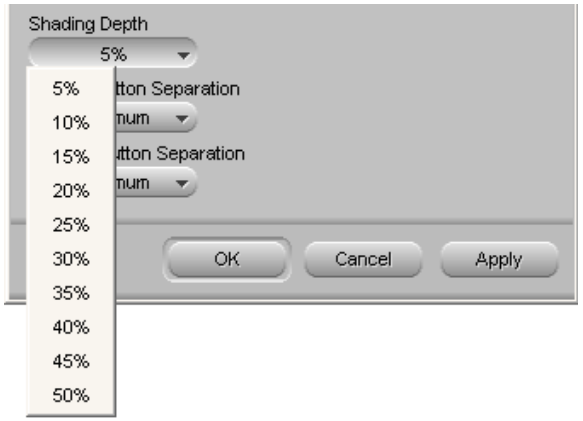
Ändern der Schattierung

Die Schattierung bestimmt die dreidimensionale „Abrundung“ der Schaltflächen und Symbolleisten.

So legen Sie die Schattierung fest:

1. Klicken Sie im Dialogfeld Interface auf der Registerkarte Appearance auf die Schaltfläche Shading Depth.

   Das Popup-Menü Shading Depth wird geöffnet.



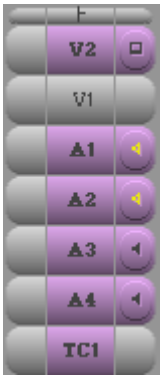
2. Wählen Sie im Popup-Menü eine Schattierung aus.
3. Sie haben folgende Möglichkeiten:

Option	Funktion
Apply	Übernahme Ihrer Änderung. *Wenn Sie jetzt auf Cancel klicken, behalten die Elemente der Benutzeroberfläche die ausgewählte Schattierung.*
OK	Schließt das Dialogfeld und übernimmt die neuen Einstellungen.
Cancel	Schließen des Dialogfelds. Die nicht übernommenen Änderungen werden verworfen.

Die folgende Abbildung zeigt Beispiele für Schattierungen von 5 % und 50 %.



Schattierung 5 %



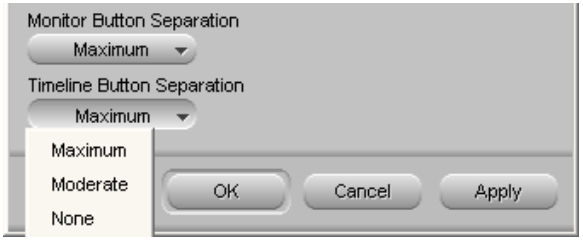
Schattierung 50 %

Ändern der Gruppierung/Trennung von Schaltflächen

So ändern Sie die Gruppierung/Trennung der Schaltflächen im Monitor und der Timeline:

1. Klicken Sie im Dialogfeld Interface auf der Registerkarte Appearance auf die Schaltfläche Monitor Button Separation bzw. Timeline Button Separation.

   Das Popup-Menü Button Separation wird geöffnet.



2. Wählen Sie eine Gruppierung / Trennung.

3. Sie haben folgende Möglichkeiten:

Option	Funktion
Apply	Übernahme Ihrer Änderung. *Wenn Sie jetzt auf Cancel klicken, wird die ausgewählte Gruppierung/Trennung der Schaltflächen beibehalten.*
OK	Schließt das Dialogfeld und übernimmt die neuen Einstellungen.
Cancel	Schließen des Dialogfelds. Die nicht übernommenen Änderungen werden verworfen.

Im folgenden Beispiel werden einige der Timeline-Schaltflächen mit den verschiedenen Gruppierungs-/Trennungseinstellungen gezeigt.



Maximale Schaltflächentrennung



Mittlere Schaltflächentrennung



Keine Schaltflächentrennung

Anzeigen von Projekteinstellungen

Sie können in der Scroll-Liste Settings des Projektfensters verschiedene Kombinationen von Einstellungen anzeigen, je nachdem, welche Informationen die Anzeige enthalten soll. In **Table 3-7** werden die verschiedenen Settings-Menüoptionen beschrieben.

Tabelle 3-7 Settings-Menüoptionen

Option	Beschreibung
All Settings	Zeigt alle Einstellungen an, die Sie im Avid Xpress DV-System vornehmen können.
Base Settings	Zeigt nur die Projekt-, Benutzer-, und Systemeinstellungen an, aber keine Ansichten.
Bin Views	Zeigt Bin-Ansichten.
Timeline Views	Zeigt Timeline-Ansichten.
Title Styles	Zeigt alle Vorlagen an, die Sie für das Titel-Tool erstellt haben.
Import Settings	Zeigt alle Importeinstellungen an.
Export Settings	Zeigt alle Exporteinstellungen an.
Arbeitsbereiche	Zeigt alle Arbeitsbereiche an.
Workspaces Linked	Zeigt nur verknüpfte Arbeitsbereiche an.

Ändern der Anzeige der Scroll-Liste Settings

So ändern Sie die Anzeige der Scroll-Liste Settings im Projektfenster:

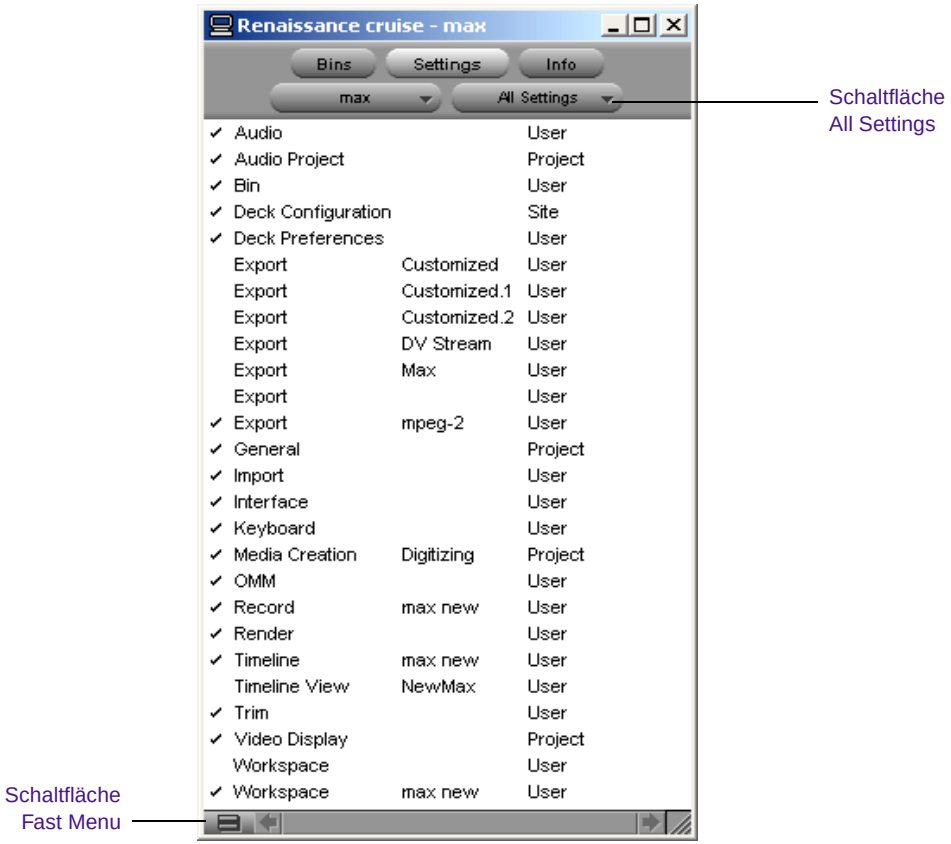
1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Wählen Sie eine Einstellungsgruppe:

   Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu und wählen Sie eine Einstellungsgruppe.

   Klicken Sie auf die Schaltfläche All Settings und wählen Sie eine Einstellungsgruppe.



✔ Audio		User
✔ Audio Project		Project
✔ Bin		User
✔ Deck Configuration		Site
✔ Deck Preferences		User
Export	Customized	User
Export	Customized.1	User
Export	Customized.2	User
Export	DV Stream	User
Export	Max	User
Export		User
✔ Export	mpeg-2	User
✔ General		Project
✔ Import		User
✔ Interface		User
✔ Keyboard		User
✔ Media Creation	Digitizing	Project
✔ OMM		User
✔ Record	max new	User
✔ Render		User
✔ Timeline	max new	User
Timeline View	NewMax	User
✔ Trim		User
✔ Video Display		Project
Workspace		User
✔ Workspace	max new	User

Das Menü Settings zeigt die ausgewählte Einstellungsgruppe an, während die Scroll-Liste Settings nur die Einstellungen in dieser Gruppe anzeigt.

Informationen zur Scroll-Liste Settings

In **Table 3-8** wird kurz jeder Eintrag in der Scroll-Liste Settings beschrieben. In der Tabelle wird außerdem aufgelistet, wo Sie zusätzliche Informationen zu einem bestimmten Element finden können; ferner wird ersichtlich, ob dem Element ein Dialogfeld (oder Fenster) zugeordnet ist, auf das Sie von der Scroll-Liste Settings aus zugreifen können.

Tabelle 3-8 Scroll-Liste Settings

Einstellung	Beschreibung	Weitere Informationen	Zugriff auf Dialogfeld?
Audio	Legt die Standard-Audiobalance fest, enthält Optionen für Audio Scrub und Audio-Setup-Parameter.	Siehe **„Anpassen von Audio-Projekteinstellungen“ auf Seite 6-40**.	Ja
Audio Project	Legt Parameter für das Audio-Setup fest.	Siehe **„Vorbereiten der Audioeingabe“ auf Seite 6-38**.	Ja
Bin	Legt die Vorgaben für das automatische Speichern von Bins fest.	Siehe **„Bin-Einstellungen“ auf Seite 3-23**.	Ja
Deck Configuration	Konfiguriert die Anschlüsse und die mit dem System verbundenen Bandmaschinen.	Siehe **„Bandmaschinenkonfiguration“ auf Seite 6-5**.	Ja
Deck Preferences	Legt die Vorgaben fest, die alle im System eingestellten Bandmaschinen betreffen.	Siehe **„Festlegen von Maschineneinstellungen“ auf Seite 6-16**.	Ja
Export	Legt die Parameter für den Dateiexport fest.	Siehe **Table 19-7 on page 19-53**.	Ja

Tabelle 3-8 Scroll-Liste Settings (Forts.)

Einstellung	Beschreibung	Weitere Informationen	Zugriff auf Dialogfeld?
Film	Legt grundlegende Parameter für die genaue Erfassung, das Tracking und die Bearbeitung von Zuspielmaterial für Matchback-Projekte fest.	Siehe **„Auswählen von Filmeinstellungen“ auf Seite 18-19**.  *Die Einstellung Film ist nur in Verbindung mit dem FilmScribe-Paket verfügbar. Siehe **„FilmScribe-Paket“ auf Seite 18-17**.*	Ja
Allgemein	Bestimmt Standardwerte wie z.B. Start-Timecode und Audiodateiformat Ihres Projekts.	Siehe **„Allgemeine Einstellungen“ auf Seite 3-26**.	Ja
Import	Legt Parameter für den Dateiimport fest.	Siehe **Table 8-1 on page 8-6**.	Ja
Interface	Bestimmt die Darstellung und Funktion verschiedener Elemente der Benutzeroberfläche.	Siehe **„Interface Settings“ auf Seite 3-28**.	Ja
Keyboard	Zeigt die Standardtasten auf der Tastatur an.	Siehe **„Informationen zur Tastatur“ auf Seite 12-26**.	Ja
Media Creation	Bestimmt die Videoauflösung und wählt Laufwerke für die Aufzeichnung, das Erstellen von Titeln, das Importieren sowie den Audio- und Video-Mixdown.	Siehe **„Einstellen von Auflösungen zur Medienerstellung und Auswählen von Laufwerken“ auf Seite 6-51**.	Ja
OMM	Bestimmt den Standardpfad für den Asset Manager und legt Vorgaben für die Anmeldung beim Asset Manager beim Öffnen eines Projekts fest.	Siehe **„Open Media Management (OMM)“ auf Seite 8-18**.  *OMM ist nur zusammen mit Avid Unity™ verfügbar.*	Ja

Tabelle 3-8 Scroll-Liste Settings (Forts.)

Einstellung	Beschreibung	Weitere Informationen	Zugriff auf Dialogfeld?
Film	Legt grundlegende Parameter für die genaue Erfassung, das Tracking und die Bearbeitung von Zuspielmaterial für Matchback-Projekte fest.	Siehe **„Auswählen von Filmeinstellungen“ auf Seite 18-19**.  *Die Einstellung Film ist nur in Verbindung mit dem FilmScribe-Paket verfügbar. Siehe **„FilmScribe-Paket“ auf Seite 18-17**.*	Ja
Allgemein	Bestimmt Standardwerte wie z.B. Start-Timecode und Audiodateiformat Ihres Projekts.	Siehe **„Allgemeine Einstellungen“ auf Seite 3-26**.	Ja
Import	Legt Parameter für den Dateiimport fest.	Siehe **Table 8-1 on page 8-6**.	Ja
Interface	Bestimmt die Darstellung und Funktion verschiedener Elemente der Benutzeroberfläche.	Siehe **„Interface Settings“ auf Seite 3-28**.	Ja
Keyboard	Zeigt die Standardtasten auf der Tastatur an.	Siehe **„Informationen zur Tastatur“ auf Seite 12-26**.	Ja
Media Creation	Bestimmt die Videoauflösung und wählt Laufwerke für die Aufzeichnung, das Erstellen von Titeln, das Importieren sowie den Audio- und Video-Mixdown.	Siehe **„Einstellen von Auflösungen zur Medienerstellung und Auswählen von Laufwerken“ auf Seite 6-51**.	Ja
OMM	Bestimmt den Standardpfad für den Asset Manager und legt Vorgaben für die Anmeldung beim Asset Manager beim Öffnen eines Projekts fest.	Siehe **„Open Media Management (OMM)“ auf Seite 8-18**.  *OMM ist nur zusammen mit Avid Unity™ verfügbar.*	Ja

Tabelle 3-8 Scroll-Liste Settings (Forts.)

Einstellung	Beschreibung	Weitere Informationen	Zugriff auf Dialogfeld?
Record	Bestimmt, wie das Avid Xpress DV-System in bestimmten Situationenaufzeichnet und automatisch aufzeichnet.	Siehe **„Aufzeichnungs-einstellungen“ auf Seite 6-4**.	Ja
Render	Bestimmt das Tonsignal beim Abschluss des Renderns und steuert, wie Bewegungseffekte gerendert werden.	Weitere Informationen finden Sie im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte*.	Ja
Script	Bestimmt die standardmäßigen Anzeigeoptionen für Skripte, die mit Hilfe der Skriptintegration importiert wurden.	Siehe **Kapitel 11**. *Skriptintegration ist nur in Verbindung mit dem FilmScribe-Paket verfügbar. Siehe **„FilmScribe-Paket“ auf Seite 18-17**.*	Ja
Timeline	Enthält allgemeine Timeline-Vorgaben.	Siehe **„Zugreifen auf die Timeline-Einstellungen“ auf Seite 14-2**.	Ja
Trim	Passt die Trimmmodus-Umgebung an.	Siehe **„Anpassen des Trimmmodus“ auf Seite 15-1**.	Ja
Video Display	Ermöglicht Eingabe über eine digitale Kamera; Unterstützung von Kameras mit Videoeingang; legt den Modus und die Quelle für Desktop-Video fest; aktiviert den Videomonitor.	Siehe **„Wiedergeben von Video auf einem externen Monitor“ auf Seite 12-13**.	Ja
Workspace	Ermöglicht das Zuordnen von Einstellungen und Fenstern zu einem Arbeitsbereich.	Siehe **„Verknüpfen von Benutzereinstellungen und Arbeitsbereichen“ auf Seite 3-60**.	Ja

Arbeiten mit Einstellungen

Sie können die meisten der aktuellen Einstellungen ändern, indem Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings darauf doppelklicken und neue Optionen auswählen. Sie können Einstellungen zwischen Dateien und Systemen kopieren und verschieben, duplizieren und umbenennen.

Auswählen eines anderen Benutzers

Da Benutzereinstellungen nicht projekt- oder systemspezifisch sind, haben Sie die Möglichkeit, andere Benutzereinstellungen im Projektfenster auszuwählen.

So wählen Sie einen anderen Benutzer aus:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Klicken Sie auf den Namen des Benutzers, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um das Popup-Menü User zu öffnen.

3. Wählen Sie einen anderen Namen aus der Liste aus.

Ändern von Einstellungen

Die folgenden Einstellungsarten können nicht geändert werden:

- Einstellungen, die Standalone-Peripheriegeräte erfordern
- Einstellungen, die nur über die Tools geändert werden können, in denen sie verwendet werden (z.B. Bin- und Timeline-Ansichten)

So ändern Sie verfügbare Einstellungen:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Doppelklicken Sie auf den Namen einer Einstellung.

   Das entsprechende Dialogfeld Settings erscheint.

3. Geben Sie neue Werte ein, oder wählen Sie neue Optionen für die Einstellungen aus.
4. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen OK, Save, Cancel, Apply oder Close.

Arbeiten mit mehreren Einstellungen

In der Scroll-Liste Settings im Projektfenster können sich mehrere Einstellungsversionen befinden, die sich auf verschiedene Benutzer in unterschiedlichen Produktionsphasen beziehen.

Sie können beispielsweise über Folgendes verfügen:

- zwei Bin-Einstellungen – eine, um häufig automatisch zu speichern (für intensive Bearbeitungsphasen), und eine, um seltener automatisch zu speichern (für organisatorische Arbeiten an den Bins)
- mehrere Aufzeichnungseinstellungen zur Aufzeichnung verschiedener Arten von Originalmaterial
- mehrere Bandmaschineneinstellungen für verschiedene Arten der Aufzeichnung oder zur Ausgabe

Duplizieren von Einstellungen

So erstellen Sie eine neue Version einer Einstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.
2. Klicken Sie auf die Einstellung, die Sie kopieren möchten. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf alle weiteren Einstellungen, die Sie kopieren möchten.
3. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.

   Eine Kopie jeder Einstellung wird im Fenster angezeigt. Zu jedem benutzerdefinierten Einstellungsnamen wird eine Kopie der Einstellung mit demselben benutzerdefinierten

Einstellungsnamen, gefolgt von einem Punkt und einer Versionsnummer in der zweiten Spalte angezeigt. Benennen Sie die Einstellungen, um deren Funktionen anzuzeigen.

Benennen von Einstellungen

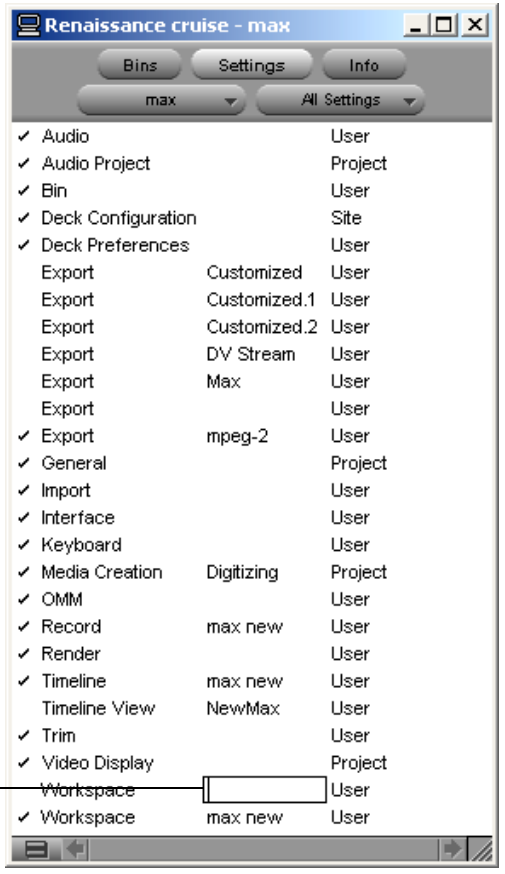
Sie können Einstellungen benutzerdefinierte Namen zuordnen, um zwischen Kopien zu unterscheiden oder eine bestimmte Verwendung anzuzeigen.

So benennen Sie Einstellungen um:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Klicken Sie in der Scroll-Liste Settings auf die Spalte mit den Namen der benutzerdefinierten Einstellungen (die Spalte rechts vom Einstellungsnamen).



3. Geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Auswahl aus mehreren Einstellungen

Von mehreren Einstellungen kann immer nur eine aktiv sein. Die aktiven Einstellungen sind durch ein Häkchen links vom Namen markiert.

So wechseln Sie die aktive Einstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Klicken Sie in den Bereich links neben der Einstellung, die Sie aktivieren möchten.

   An dem Häkchen können Sie erkennen, dass die Einstellung aktiv ist.

Löschen von Einstellungen

Sie können Einstellungen jederzeit aus der Scroll-Liste im Projektfenster löschen. Möglicherweise möchten Sie eine oder mehrere Versionen einer bestimmten Einstellung löschen oder alle Einstellungen bis auf einige, die Sie in ein anderes Einstellungsfenster verschieben wollen, entfernen.



Ein Löschvorgang kann nicht rückgängig gemacht werden. Sie können Einstellungen jedoch aus anderen Dateien übertragen.

So löschen Sie eine Einstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Klicken Sie auf eine Einstellung, um sie zu markieren. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf alle weiteren Einstellungen, die Sie löschen möchten.

3. Drücken Sie die Löschtaste, oder wählen Sie im Menü Edit den Befehl Delete.

   Die ausgewählten Einstellungen werden entfernt.

Kopieren von Einstellungen in andere Dateien

So kopieren Sie Einstellungen in andere Dateien:

1. Wenn die Scroll-Liste Settings aktiviert ist, öffnen Sie die Zieldatei. Dabei haben Sie folgende Möglichkeiten:

Erstellen und öffnen Sie eine neue Einstellungsdatei, indem Sie im Menü File den Befehl New Setting File auswählen.

Öffnen Sie eine bestehende Einstellungsdatei, indem Sie im Menü File den Befehl Open Setting File auswählen.

Suchen Sie in den Ordnern Avid Projects oder Avid Users die gewünschte Einstellungsdatei, markieren Sie sie, und klicken Sie auf Open.

2. Klicken Sie auf die Einstellung, die Sie in die Liste Settings des Projektfensters kopieren möchten. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf alle weiteren Einstellungen, die Sie kopieren möchten.
3. Ziehen Sie die markierten Einstellungen in das geöffnete Fenster Settings.
4. Klicken Sie in das Feld Close.

   Ein Hinweis wird angezeigt.
5. Klicken Sie auf Save.

Sie können die kopierten Einstellungen auch speichern, indem Sie die Datei oder das Projekt schließen oder speichern.

Verschieben von Einstellungen in andere Systeme

Sie können ausgewählte Einstellungen zu folgenden Zwecken in andere bestehende oder neue Einstellungsdateien übertragen:

- zur Verwendung in anderen Projekten
- zur Übertragung in andere Avid Xpress DV-Systeme
- zum Austauschen einer Einstellungsart durch eine andere

Sie können ausgewählte Einstellungen auch in den Ordner Site Settings verschieben, um Standard-Systemeinstellungen für alle neuen Projekte und Benutzer einzurichten.

Systemeinstellungen

Beim Öffnen eines neuen Projekts wird zunächst der Ordner mit den Systemeinstellungen durchsucht, und die gefundenen System- und anderen Einstellungen werden geladen. Dann werden Projekt- und Benutzereinstellungen geladen, die sich nicht im Ordner Site Settings befinden. Das Hinzufügen von Systemeinstellungen zur Systemeinstellungsdatei empfiehlt sich, wenn Sie globale Einstellungen für alle Benutzer und Projekte einrichten möchten, z.B. Einstellungen für die Bandmaschinenkonfiguration oder einen bestimmten Start-Timecode für alle Sequenzen.

So laden Sie Einstellungen in den Ordner Site Settings:

1. Öffnen Sie ein Projekt mit den Einstellungen, die Sie als Systemeinstellungen einrichten möchten. Wenn noch kein Projekt mit den gewünschten Einstellungen existiert, erstellen Sie eins, und passen Sie die Standardeinstellungen Ihren Vorstellungen entsprechend an.
2. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl New Setting File from aus.

   Das Dialogfeld Open wird geöffnet.
4. Navigieren Sie zum Ordner Settings, und klicken Sie auf Open.
5. Wählen Sie die Systemeinstellungsdatei aus, und klicken Sie auf Open.

   Das Fenster Site Settings wird geöffnet.
6. Klicken Sie in der Scroll-Liste Settings auf eine Projekt- oder Benutzereinstellung, oder klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf mehrere Einstellungen, und ziehen Sie sie in das Fenster Site Settings.

   Im Fenster Site Settings erscheinen Kopien.
7. Schließen Sie das Fenster Site Settings.

Alle neuen Benutzer und Projekte, die über das Dialogfeld Open Project geöffnet werden, verwenden diese Einstellungen als Standardeinstellungen.

Info-Anzeige

Die Info-Anzeige im Projektfenster bietet Ihnen die Möglichkeit, in der so genannten Profilansicht (der Standardansicht) grundlegende Projektinformationen (z.B. das Videoformat) anzuzeigen. Sie können dort außerdem Informationen zum Systemspeicher und der Hardware abrufen.

Anzeigen von Projektinformationen

So öffnen Sie die Info-Anzeige:

Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Info.

Es werden grundlegende Projektinformationen angezeigt.



Die in dieser Ansicht aufgelisteten Angaben dienen lediglich zur Information und können nicht geändert werden.

So wählen Sie das Objekt aus, zu dem Sie Informationen abrufen möchten:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu.
2. Wählen Sie einen Menüpunkt aus dem Popup-Menü aus.



Anzeigen des Arbeitsspeichers

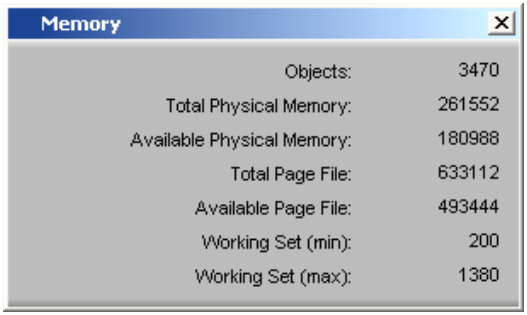
So zeigen Sie Speicherinformationen für ein geöffnetes Projekt an:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Info.

   Es werden grundlegende Projektinformationen angezeigt.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie Memory aus dem Popup-Menü.

   Das Memory-Fenster wird geöffnet.



Informationen zum Memory-Fenster

Das Memory-Fenster enthält folgende Informationen:

- **Objects:** die Gesamtzahl der derzeit von Avid Xpress DV genutzten Speicherobjekte. Zu den Objekten zählen Speicheranforderungen der Anwendung (z.B. Fenster, Clips, Sequenzen und andere Objekte, die zu einem Projekt gehören).
- **Total Physical Mem:** die Gesamtgröße des RAM (Random Access Memory)-Speichers in Byte
- **Avail Physical Mem:** der Arbeitsspeicher, der für die Zuweisung durch Windows 2000 verfügbar ist
- **Total Page File:** die Gesamtzahl an Byte, die in der Auslagerungsdatei gespeichert werden kann. Die

Auslagerungsdatei wird von Windows 2000 als virtueller Arbeitsspeicher genutzt.

- **Avail Page File:** die Gesamtzahl an Byte, die in den Auslagerungsdateien verfügbar ist
- **Working Set (min and max):** die Speicherseiten, die derzeit im RAM-Speicher für die Anwendung verfügbar sind

Weitere Speicherinformationen können Sie über den Task Manager und den Systemmonitor anzeigen. Mit dem Event Viewer können Sie Informationen zu Systemaktivitäten einblenden (z.B. Treibermeldungen). Informationen zu diesen Tools finden Sie in der Windows 2000-Hilfe.



Wenn Sie an großen Projekten arbeiten, können Sie die Leistung verbessern, indem Sie die Anzahl der Objekte reduzieren. Schließen Sie Bins, die Sie gerade nicht benötigen, melden Sie überflüssige Medienlaufwerke ab, konsolidieren Sie fertige Elemente, und entfernen Sie altes Material aus dem Projekt. Beenden Sie dann die Avid Xpress DV-Anwendung, und starten Sie sie neu. Wenn das System nach wie vor langsam arbeitet, starten Sie es erneut.

Zugreifen auf das Hardware-Tool

Das Hardware-Tool zeigt eine bildliche Darstellung der Verwendung jedes Festplattenlaufwerks und stellt Informationen zum Betriebssystem bereit.

Zusätzliche Informationen zum Hardware-Tool finden Sie in **„Hardware-Tool“ auf Seite 4-13**.

So blenden Sie Hardwareinformationen für ein geöffnetes Projekt ein:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Info.

   Es werden grundlegende Projektinformationen angezeigt.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie Hardware aus dem Popup-Menü.

   Das Hardware-Tool wird geöffnet.

Anpassen des Arbeitsbereichs

Ein Arbeitsbereich ist eine Anordnung von Tool-Fenstern, die in Ihrem Avid Xpress DV-System angezeigt werden. Wenn Sie daran gewöhnt sind, mit einer bestimmten Gruppe von Fenstern zu arbeiten, die in einer bestimmten Reihenfolge und Größe angeordnet sind, können Sie diese einer Arbeitsbereichseinstellung zuordnen, die Sie mit einem Arbeitsbereichssymbol wieder aufrufen können. Beispielsweise können Sie während einer Aufzeichnung das Aufzeichnungs-Tool an einer bestimmten Stelle öffnen. Während der Effektbearbeitung möchten Sie möglicherweise die Effektpalette und den Effekt-Editor an einer bestimmten Stelle und in einer bestimmten Größe anzeigen. Informationen zum Wechseln zwischen Arbeitsbereichen finden Sie in **„Wechseln zwischen Arbeitsbereichen“ auf Seite 3-63**.

Wenn Sie sich in einem Arbeitsbereich befinden, können Sie Tool-Fenster verschieben oder diese öffnen und schließen. Wenn Sie diesen Arbeitsbereich das nächste Mal auswählen, werden die Tool-Fenster in einer der folgenden beiden Formen angezeigt:

- in der Anordnung, bei der Sie den Arbeitsbereich das letzte Mal verlassen haben
- in der von Ihnen für den Arbeitsbereich eingerichteten Anordnung, unabhängig von Änderungen, die Sie vorgenommen haben



Bestimmte Tool-Fenster können nicht zu einem Arbeitsbereich hinzugefügt werden, z.B. das Hardware-Tool, das Serial (COM) Ports-Tool und das Medien-Tool.

Ihre Einstellungen können Sie im Dialogfeld Workspace Settings vornehmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Erstellen einer neuen Arbeitsbereichseinstellung“ auf Seite 3-58**.

Erstellen einer neuen Arbeitsbereichseinstellung

So erstellen Sie eine neue Arbeitsbereichseinstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Klicken Sie im unteren Bereich der Scroll-Liste Settings auf Workspace.

   Workspace wird hervorgehoben.

3. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.

   Eine neue Arbeitsbereichseinstellung wird in der Scroll-Liste Settings angezeigt.



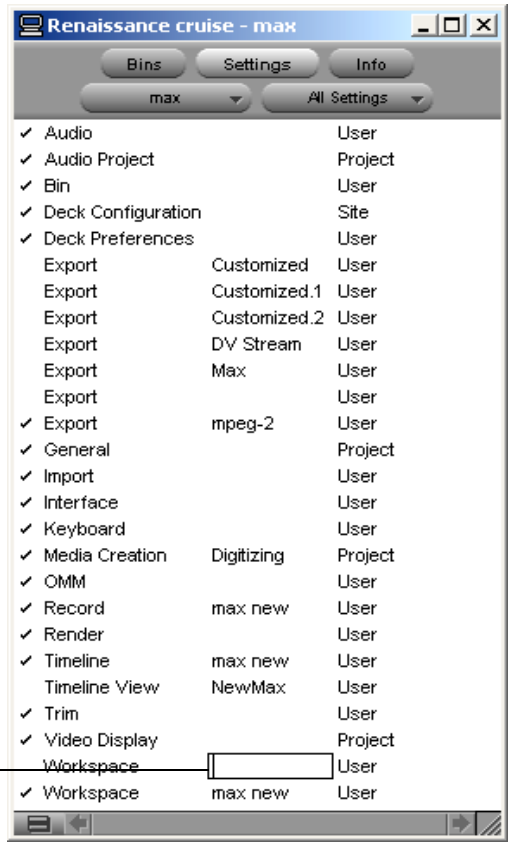
Wenn Sie eine zuvor benannte Arbeitsbereichseinstellung duplizieren, wird die Erweiterung .1 an den neuen Namen angehängt.

4. Klicken Sie links neben den neuen Arbeitsbereich, den Sie einstellen möchten.

   Neben dem Arbeitsbereich wird ein Häkchen angezeigt.

5. Weisen Sie dem neuen Arbeitsbereich einen Namen zu.

   a. Klicken Sie in die Spalte zwischen Workspace und User, bis eine Einfügemarke und ein Feld erscheinen. Vergewissern Sie sich, dass Sie auf die *Spalte* mit den Namen der benutzerdefinierten Einstellung und nicht auf den Einstellungsnamen klicken.



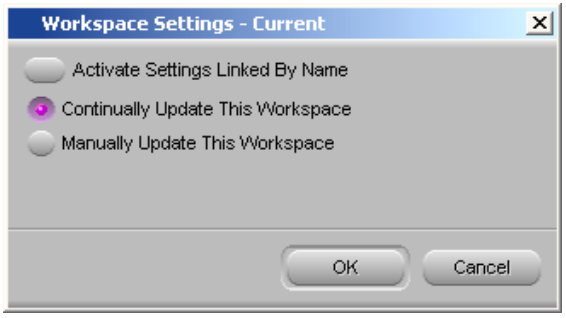
b. Geben Sie einen Namen für den neuen benutzerdefinierten Arbeitsbereich ein, z.B. Aufzeichnung.

c. Drücken Sie die Eingabetaste.

6. Öffnen Sie die Fenster und Tools, die Sie einem Arbeitsbereich zuweisen möchten. Ändern Sie die Größe der Fenster, und verschieben Sie sie an die Position, an der sie auf den Monitoren angezeigt werden sollen.

7. Doppelklicken Sie auf die benutzerdefinierte Arbeitsbereichseinstellung.

   Das Dialogfeld Workspace Settings wird eingeblendet.



8. Aktivieren oder deaktivieren Sie die folgenden Optionen, je nachdem, wie Ihr Arbeitsbereich eingerichtet werden soll:

   - **Activate Settings Linked by Name:** Diese Option ermöglicht das Verknüpfen weiterer Einstellungen mit dem Arbeitsbereich. Siehe **„Verknüpfen von Benutzereinstellungen und Arbeitsbereichen“ auf Seite 3-60**.
   - **Continually Update This Workspace:** Diese Option bewahrt den Arbeitsbereich automatisch in seiner jeweils aktuellen Form. Künftige Änderungen an der Anordnung der Tool-Fenster werden gespeichert.
   - **Manually Update This Workspace:** Durch diese Option wird der Arbeitsbereich mit der aktuellen Anordnung gespeichert, wenn Sie auf Save Workspace Now klicken. (Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn Sie Manually Update This Workspace ausgewählt haben.) Künftige Änderungen an der Anordnung der Tool-Fenster werden nicht beachtet.

9. Klicken Sie auf OK.

Verknüpfen von Benutzereinstellungen und Arbeitsbereichen

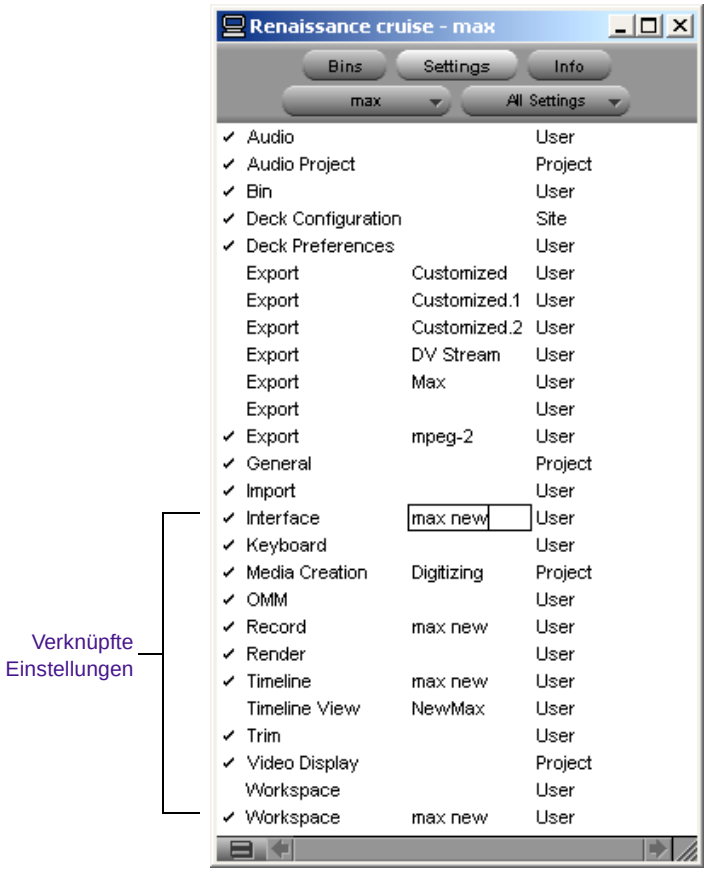
Benutzereinstellungen können mit einem Arbeitsbereich verknüpft sein. Sie können einen benutzerdefinierten Arbeitsbereich erstellen und in einem beliebigen Dialogfeld Settings bestimmte Optionen

einrichten. Anschließend können Sie diese durch entsprechende Namensgebung verknüpfen.

Sie können beispielsweise einen Audio-Arbeitsbereich erstellen, über den das Audio Mix-Tool und das Audio-Tool geöffnet werden. Durch diesen Arbeitsbereich kann außerdem eine benutzerdefinierte Timeline geöffnet werden (mit vergrößerten Audiospuren und Automation Gain-Anzeigen). Anschließend können Sie diesen Arbeitsbereich mit einem Dialogfeld Settings mit ausgewählten benutzerdefinierten Optionen verknüpfen. Dies können Sie tun, indem Sie eine Einstellung erstellen und dieser im Projektfenster den gleichen Namen geben wie dem Arbeitsbereich.

So verknüpfen Sie Benutzereinstellungen mit einem Arbeitsbereich:

1. Erstellen Sie eine neue Arbeitsbereichseinstellung. Siehe **„Erstellen einer neuen Arbeitsbereichseinstellung“ auf Seite 3-58**.
2. Geben Sie dem Arbeitsbereich einen Namen.
3. Klicken Sie in der Scroll-Liste Settings auf eine Einstellung, die Sie mit dem neuen Arbeitsbereich verknüpfen möchten. Klicken Sie beispielsweise auf Record. Passen Sie die Aufzeichnungseinstellungen Ihren Wünschen an.
4. Geben Sie diesen Aufzeichnungseinstellungen denselben Namen wie dem Arbeitsbereich in Schritt 2.



5. Doppelklicken Sie auf eine andere Einstellung, beispielsweise Interface. Wählen Sie die neuen Optionen aus, beispielsweise Show ToolTips, und klicken Sie auf OK.
6. Geben Sie dieser Einstellung denselben Namen wie dem Arbeitsbereich in Schritt 2.
7. Doppelklicken Sie auf den soeben erstellten Arbeitsbereich.

   Das Dialogfeld Workspace Settings wird eingeblendet.
8. Klicken Sie auf Activate Settings By Name.
9. Klicken Sie auf OK.

Alle Einstellungen sowie der neu erstellte Arbeitsbereich werden aktiviert, wenn Sie diesen Arbeitsbereich aktivieren.

Wechseln zwischen Arbeitsbereichen

So wechseln Sie von einem Arbeitsbereich in einen anderen:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird angezeigt.

2. Klicken Sie links neben die Arbeitsbereichseinstellung, die Sie verwenden wollen.

   Neben dem Arbeitsbereich wird ein Häkchen angezeigt.

Löschen eines Arbeitsbereichs

So löschen Sie einen Arbeitsbereich:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf den aus der Scroll-Liste zu löschenden Arbeitsbereich.

   Der Arbeitsbereich wird hervorgehoben.



Vergewissern Sie sich, dass kein Häkchen neben dem Arbeitsbereich angezeigt wird, den Sie löschen möchten. Den aktiven Arbeitsbereich können Sie nicht löschen.

2. Drücken Sie die Löschtaste.

   Der markierte Arbeitsbereich wird aus der Scroll-Liste Settings entfernt.



KAPITEL 4

Die wichtigsten Tools

Über das Menü Tools in der Avid Xpress DV-Menüleiste haben Sie schnellen Zugriff auf eine Reihe von für die Arbeit an Projekten wichtigen Tools. In diesem Kapitel finden Sie Informationen zu grundlegenden Tools, die Sie jederzeit während der Arbeit an Ihrem Projekt verwenden können.

- **Navigieren in Dialogfeldern und Menüs**
- **Menü Tools**
- **Command-Palette**
- **Avid-Rechner**
- **Konsolenfenster**
- **Hardware-Tool**

Navigieren in Dialogfeldern und Menüs

Sie können die in **Table 4-1** aufgeführten Tasten zur Navigation in vielen Dialogfeldern und Menüs sowie zum Aktivieren und Deaktivieren von Optionen verwenden.

Tabelle 4-1 Navigationstasten

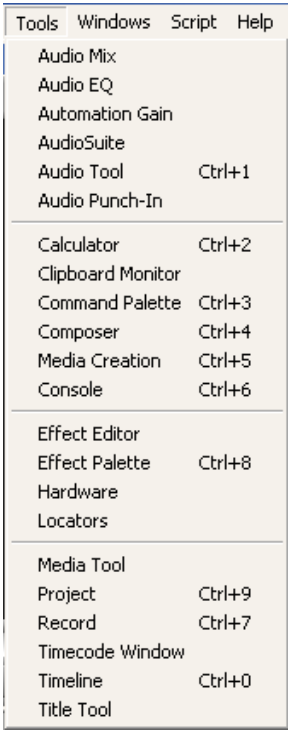
Taste	Funktion
Bild-auf-Taste, Bild-ab-Taste	Wechselt innerhalb eines Dialogfelds von einer Registerkarte zur nächsten
Tabulatortaste	Wechselt innerhalb eines Dialogfelds von einem Kontrollkästchen zum nächsten bzw. von einer Optionsschaltfläche zur nächsten
Nach-rechts-Taste, Nach-links-Taste, Leertaste	Aktiviert oder deaktiviert ein Kontrollkästchen oder eine Optionsschaltfläche in einem Dialogfeld
Nach-oben-Taste, Nach-unten-Taste	Geht aufwärts oder abwärts durch ein Menü oder inkrementiert einen numerischen Wert

Menü Tools

Sie können ein beliebiges der am häufigsten verwendeten System-Tools im Menü Tools öffnen.

So öffnen Sie ein Tool:

Wählen Sie im Menü Tools den entsprechenden Namen aus.



Command-Palette

Die Command-Palette enthält alle *Schaltflächen, die ein Benutzer auswählen* und verschiedenen Positionen zuweisen kann, um bequem damit arbeiten zu können. Über diese wählbaren Schaltflächen können Sie mit einem Mausklick eine Vielzahl von Befehlen ausführen.

Die Schaltflächen der Command-Palette sind nach Bearbeitungsfunktion angeordnet. Für jede Bearbeitungsfunktion wird eine Registerkarte angezeigt; die Schaltflächen für die die einzelnen Schritte werden in der entsprechenden Registerkarte angezeigt. Folgende Funktionen sind verfügbar: Move, Play, Edit, Trim, FX, 3D, Other und More.



In der Command-Palette können Sie folgende Aktionen durchführen:

- Zuweisen von Schaltflächen zur Tool-Palette oder Tastatur. Siehe **„Zuweisen von wählbaren Schaltflächen“ auf Seite 4-5**.
- Zuweisen von Menübefehlen zu verschiedenen Schaltflächen und Tasten. Siehe **„Zuweisen von Menübefehlen“ auf Seite 4-7**.
- Direktes Aktivieren eines Befehls. Siehe **„Aktivieren von Befehlen von der Command-Palette aus“ auf Seite 4-9**.

Informationen zu jeder Schaltfläche der Command-Palette erhalten Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche. Wählen Sie dann die Option What's This? aus dem Kontextmenü.

Informationen zur Schaltflächenzuordnung

Durch Zuweisen von Schaltflächen, die der Benutzer auswählen kann, können Sie die Command-Palette oder Tastatur in verschiedenen Kombinationen gemäß Ihren Anforderungen neu konfigurieren. Hier einige Beispiele:

- **Clip-Katalogisierung:** Sie können die Schaltfläche Make Subclip und andere Schaltflächen zur Verwaltung von Clips zuweisen.

Make Subclip Find Bin Add Locator

- **Komplexe Aufgaben mit mehreren Ebenen und Effekten:** Sie können Schaltflächen wie Motion Effect, Remove Effect und Fade Effect zuweisen.

 Motion Effect  Remove Effect  Fade Effect

Weitere Informationen zu Mehrfacheinstellungen finden Sie unter **„Arbeiten mit mehreren Einstellungen“ auf Seite 3-48**.

Wenn Sie Schaltflächen oder Befehle neu zuweisen, wird die neue Konfiguration sofort in einer der Standardeinstellungen gespeichert, die Sie vom Projektfenster aus aufrufen können. Sie können mehrere Versionen dieser Einstellungen speichern, umbenennen und wieder aufrufen, um sie für verschiedene Zwecke zu verwenden.

Die Avid-Anwendung speichert Schaltflächenkonfigurationen folgendermaßen:

- Änderungen an der Keyboard-Palette werden in den Tastatureinstellungen gespeichert.
- Änderungen an der Tool-Palette werden in den Interface-Einstellungen gespeichert.

Diese beiden Einstellungen werden in den Benutzereinstellungen gespeichert.

Zuweisen von wählbaren Schaltflächen

So ordnen Sie Schaltflächen oder Tasten mit Hilfe der Command-Palette zu:

1. Öffnen Sie ein Fenster, das eine Palette mit vom Benutzer auswählbaren Schaltflächen enthält, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

   Aktivieren Sie den Composer-Monitor oder Player-Popup-Monitor, öffnen Sie das Schnellmenü, und trennen Sie die Tool-Palette durch Ziehen ab.

Öffnen Sie die Keyboard-Palette im Projektfenster aus der Liste Settings.

2. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.

   Das Fenster Command Palette wird eingeblendet.

3. Wählen Sie Button to Button Reassignment aus.



4. Klicken Sie auf die Registerkarte, in der Sie eine auswählbare Schaltfläche wählen möchten.
5. Ziehen Sie die Schaltfläche von der Command-Palette zu einer Schaltflächenposition in der Tool- oder Keyboard-Palette (d.h. in der Palette, die Sie zuvor geöffnet haben).

Leere Schaltfläche



Schaltfläche Blank

Mit der Schaltfläche Blank können Sie eine definierte Schaltfläche durch eine nicht definierte ersetzen. Wenn Sie in der Tool-Palette eine bestimmte Schaltfläche nicht benötigen oder verwenden, können Sie sie durch eine leere ersetzen.

So rufen Sie die leere Schaltfläche auf:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte Other.

Informationen zum Zuweisen der leeren Schaltfläche zu einer neuen Position finden Sie unter **„Zuweisen von wählbaren Schaltflächen“ auf Seite 4-5**.

Verbinden der Modifier-Taste



Sie können Funktionen, die bereits mit Tasten und Schaltflächen verbunden sind, sogenannte Modifier-Tasten hinzufügen. Die Registerkarte Other der Command-Palette enthält die Schaltfläche Add Alt Key.

Wenn Sie beispielsweise unter Windows 2000 die Schaltfläche Add Alt Key der Taste Mark IN (I-Taste) zuweisen, ändert sich die Funktion der I-Taste in Go to IN Point (dies entspricht der Tastenkombination Alt+I). Eine Liste mit Funktionen, für die Modifier-Tasten verwendet werden, finden Sie in der *Avid Xpress DV Schnellreferenz*.



Wenn Sie die Funktion einer Taste oder Schaltfläche mit Hilfe dieser Schaltflächen geändert haben, können Sie die Standardfunktion der Taste oder Schaltfläche aufrufen, indem Sie die entsprechende Modifier- und Befehlstaste drücken oder die Modifier-Taste drücken und auf die Schaltfläche klicken.

Zuweisen von Menübefehlen

Sie können Befehle, die in den Menüs der Avid-Menüleiste angezeigt werden, direkt einer Schaltfläche in der Tool-Palette oder Keyboard-Palette zuweisen. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn Sie die Keyboard- oder Tool-Palette während der Bearbeitung oft verwenden müssen. In einigen Fällen können Sie die Verwendung von Menüs vollständig umgehen.



Befehle können erst zugewiesen werden, wenn die Bedingungen erfüllt sind, unter denen sie aktiviert werden. Wenn Sie beispielsweise den Befehl Render In/Out aus dem Menü Clip zuweisen möchten, müssen Sie zunächst die IN- und OUT-Marken in der Timeline positionieren, damit der Menübefehl angezeigt wird.

So ordnen Sie Menübefehle zu:

1. Öffnen Sie ein Fenster mit vom Benutzer auswählbaren Schaltflächen, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

Trennen Sie die Tool-Palette ab, indem Sie in einem Player-Popup- oder Composer-Monitor auf die Schaltfläche Fast Menu klicken und die Palette ziehen.

Öffnen Sie die Keyboard-Palette im Projektfenster aus der Liste Settings.

2. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.

   Das Fenster Command Palette wird eingeblendet.

3. Wählen Sie Menu to Button Reassignment aus.



4. Klicken Sie in der Keyboard-Palette oder Tool-Palette auf eine Zielschaltfläche.

   Der Zeiger ändert sich in ein kleines weißes Menü.

5. Wählen Sie den Menübefehl, der der Zielschaltfläche zugeordnet werden soll.

   Wählen Sie beispielsweise im Menü Tool den Befehl Title Tool.

   Das Kürzel für den Menübefehl wird in der Zielschaltfläche angezeigt.



Aktivieren von Befehlen von der Command-Palette aus

Sie können eine Befehlsfunktion direkt aus der Command-Palette ausführen. Klicken Sie beispielsweise in der Registerkarte Move auf die Schaltfläche Go to Next Locator, um den Positionszeiger zum nächsten Locator zu verschieben.

So aktivieren Sie einen Befehl aus der Command-Palette:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.

   Das Fenster Command Palette wird eingeblendet.

2. Wählen Sie Active Palette aus.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte, in der Sie eine Befehlsfunktion wählen möchten.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche in der Registerkarte für die Funktion, die ausgeführt werden soll.

Avid-Rechner

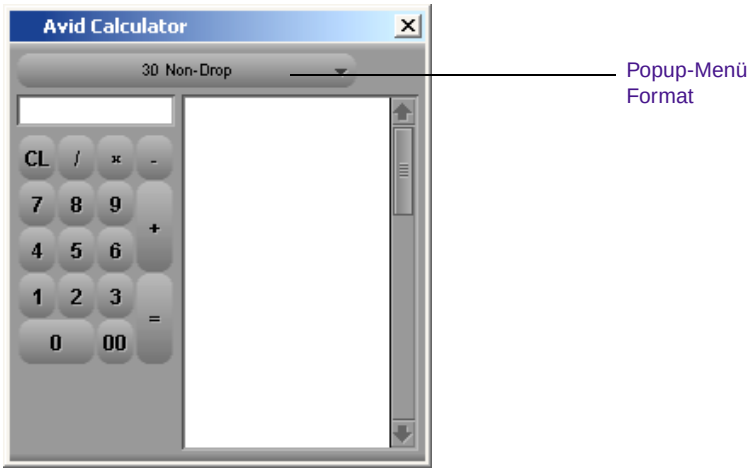
Der Avid-Rechner hilft Ihnen bei der Berechnung von Video- und Filmlängen sowie der Umrechnung von Timecode und Film-Fußnummern in verschiedene Formate. Beispielsweise können Sie:

- die Dauer, angegeben durch den Timecode, von 30-B/s- in 25-B/s-Projekte (B/s = Bilder pro Sekunde) umrechnen und umgekehrt
- die Dauer in Bilder umrechnen

So verwenden Sie den Avid-Rechner:

1. Wählen Sie im Menü Tools die Option Calculator aus.

   Das Fenster Avid Calculator wird geöffnet.



2. Wählen Sie im Popup-Menü Format ein Format aus.
3. Wählen Sie zur Berechnung eine der folgenden Methoden:

   Geben Sie über die obere Zahlenreihe der Tastatur Zahlen und Funktionen in den Avid-Rechner ein.

   Drücken Sie die Feststelltaste, und geben Sie Zahlen und Funktionen über den Zahlenblock Ihrer Tastatur ein.

   Klicken Sie auf die Zahlen des Rechners.

Für den Timecode brauchen Sie keine Nullen am Anfang, Doppelpunkte oder Semikola einzugeben.

So konvertieren Sie Gesamtbeträge beliebig in ein anderes Format:

Wählen Sie aus dem Popup-Menü Format einen anderen Code bzw. ein anderes Format für Fußnummern aus.

Konsolenfenster

Das Konsolenfenster zeigt unter anderem folgende Daten an:

- aktuelle Systeminformationen, einschließlich der System-ID-Nummer
- ein Fehlerprotokoll
- detaillierte Informationen zu Sequenzen in der Timeline oder zu Objekten in einer Bin
- Informationen zu abgeschlossenen Aufzeichnungs- oder Importvorgängen



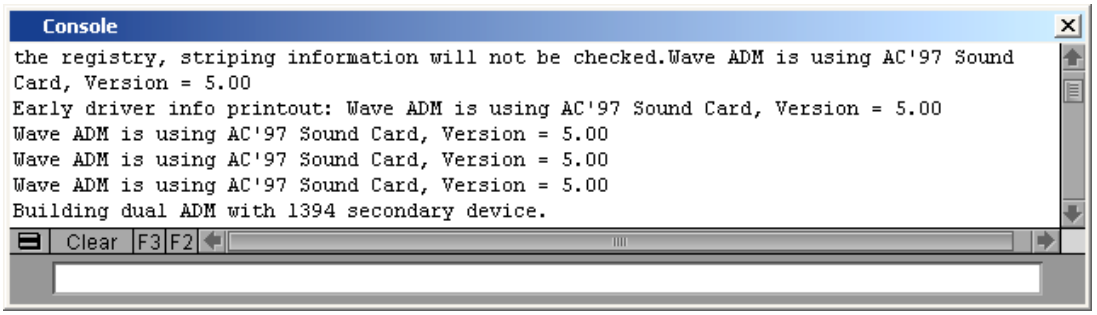
Benutzen Sie die Programmierfunktionen der Konsole nur unter Anleitung von Avid-Experten. Bei speziellen Fragen setzen Sie sich mit Ihrem Avid-Fachhändler in Verbindung. (In Nordamerika können Sie sich an den Avid-Kundendienst wenden.)

Anzeigen von Systeminformationen

So zeigen Sie aktuelle Systeminformationen an:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Console.

   Das Konsolenfenster erscheint.


Console
the registry, striping information will not be checked.Wave ADM is using AC'97 Sound Card, Version = 5.00
Early driver info printout: Wave ADM is using AC'97 Sound Card, Version = 5.00
Wave ADM is using AC'97 Sound Card, Version = 5.00
Wave ADM is using AC'97 Sound Card, Version = 5.00
Wave ADM is using AC'97 Sound Card, Version = 5.00
Building dual ADM with 1394 secondary device.
Clear
F3
F2

2. Am oberen Rand des Fensters werden die Systeminformationen und die ID-Nummer angezeigt.

Diese Funktion ist besonders nützlich für die Suche nach der ID-Nummer des Systems, wenn Sie sich an Ihren Avid-Händler oder -Kundendienst wenden müssen.

Analysieren eines Fehlerprotokolls

So analysieren Sie im Konsolenfenster protokollierte Fehler:

1. Wenn eine Störung auftritt und ein Nachrichtenfeld angezeigt wird, schließen Sie dieses, und wählen Sie im Menü Tools die Option Console.
2. Durchsuchen Sie das Konsolenfenster, um das Protokoll für den Fehler zu finden. Wenden Sie sich dann an Ihren Avid-Fachhändler oder -Kundendienst.

Abrufen von Informationen mit dem Konsolenfenster

Das Konsolenfenster bietet Ihnen schnellen Zugriff auf Informationen zu Bins, wie die Gesamtlänge ausgewählter Clips oder die Gesamtanzahl der Objekte in einer Bin, einschließlich der versteckten Objekte. Sie können außerdem Informationen zu einer Einstellung, einem Segment oder einer Sequenz in der Timeline ansehen.

So rufen Sie Informationen mit dem Konsolenfenster ab:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Console.

   Das Konsolenfenster erscheint.

2. Wählen Sie das Objekt aus, zu dem Sie Informationen abrufen möchten:

   Bewegen Sie den Positionszeiger in der Timeline auf den gewählten Clip bzw. das Segment.

   Wählen Sie in der Bin ein Objekt oder halten Sie die Strg-Taste gedrückt und wählen Sie mehrere Objekte aus.

3. Wählen Sie im Menü File die Option Get Bin Info oder Get Position Info.

   Im Konsolenfenster erscheinen Informationen zum Clip.

Hardware-Tool

Das Hardware-Tool liefert folgende Informationen zur Hardwarekonfiguration des Systems:

- In der Registerkarte Drives werden alle angemeldeten Laufwerke aufgelistet. Der unterlegte Teil des Balkens neben jedem Laufwerk gibt die Gesamtgröße des Laufwerks an sowie Informationen darüber, wie viel Speicherkapazität momentan belegt ist.
- In der Registerkarte System werden das Betriebssystem, die Version und Build-Version sowie der physikalische Speicher aufgelistet.

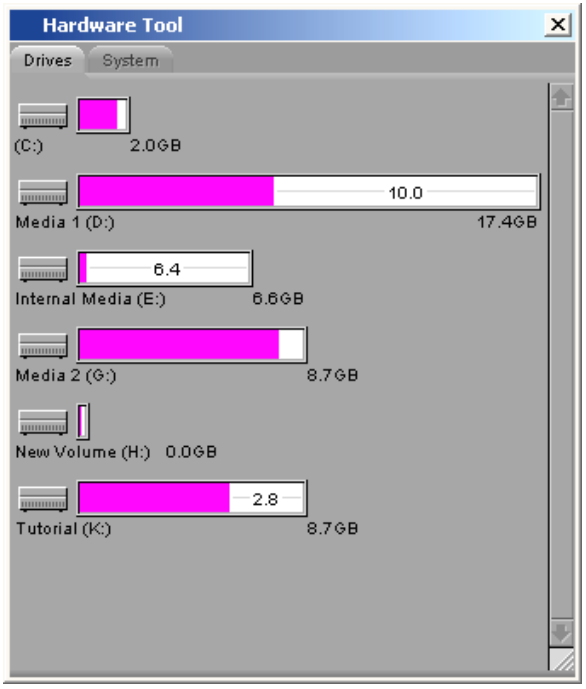
Überprüfen der Hardwarekonfiguration

Zum Überprüfen der Hardwarekonfiguration Ihres Avid Xpress DV-Systems gehen Sie folgendermaßen vor:

Klicken Sie im Menü Tools auf Hardware.

Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Info, öffnen Sie dann das Schnellmenü, und wählen Sie den Befehl Hardware.

Das Hardware-Tool wird geöffnet.



Das Hardware-Tool enthält folgende Informationen:

- Jedes angemeldete Laufwerk wird auf der linken Seite der Registerkarte Drives aufgelistet. Der Name jedes Laufwerks und die Gesamtgröße werden unter jedem Laufwerkssymbol angezeigt. Der unterlegte Teil des Balkens rechts neben jedem Laufwerk gibt an, wie viel Speicherkapazität momentan belegt ist. Der Wert im Balken zeigt die Größe des verfügbaren Speicherplatzes für das jeweilige Laufwerk an.
- Auf der Registerkarte System werden der Name des Betriebssystems, die Versionsnummer, das Service Pack und die Build-Nummer aufgelistet. Der physikalische Speicher wird dort ebenfalls angezeigt.

KAPITEL 5

Loggen

Wenn Sie mit einer Bandmaschine loggen oder Shot Log-Dateien importieren, liefern Sie dem Avid Xpress DV-System bildgenaue Clipinformationen, die zum Aufzeichnen von Zuspielmaterial verwendet werden. Die von Ihnen erstellten Logs sind während des Projekts die Grundlage für Organisation, Tracking, Speicherung, Wiederherstellung und Erstellung von Listen mit Bearbeitungsinformation. Verfahren zum Vorbereiten von Log-Informationen vor dem Aufzeichnen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- **Tipps zum Loggen**
- **Importieren von Shot Log-Dateien**
- **Konvertieren von Log-Dateien mit Avid Log Exchange**
- **Direktes Loggen in eine Bin**
- **Exportieren von Shot Log-Dateien**

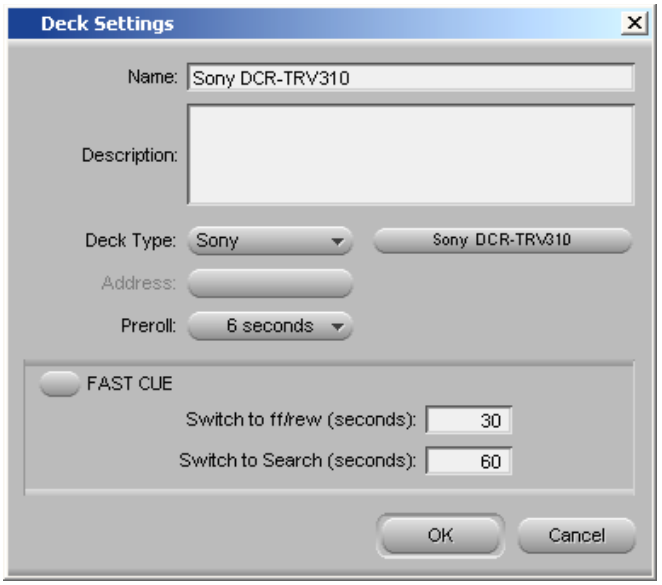
Tipps zum Loggen

In den folgenden Abschnitten erhalten Sie wichtige Richtlinien für die Preroll, die Timecode-Formate und das Benennen von Bändern, wenn Sie vor dem Aufzeichnen loggen.

Loggen mit Preroll

Vergewissern Sie sich, dass Sie beim Loggen Ihrer Bänder ausreichend Preroll mit einem ununterbrochenen Timecode vor den IN-Marken lassen. Die empfohlenen Mindestwerte für die Preroll betragen 2 oder 3 Sekunden für die Wiedergabe auf Betacam, 5 Sekunden für die Wiedergabe auf 3/4-Zoll-U-matic und 6 Sekunden für DV-Wiedergabe.

Sie können die Standard-Preroll für die Wiedergabe auf Band in den Deck Settings (klicken Sie im Dialogfeld Deck Configuration auf Add Deck) einstellen.



Loggen von Timecode

Überprüfen Sie innerhalb eines NTSC-Projekts das Timecode-Format jedes Bands (Drop-Frame oder Non-Drop-Frame), wenn sich während des Loggens kein Band in der Maschine befindet.



Drop-Frame- und Non-Drop-Frame-Timecode gibt es nur in NTSC-Projekten.

So loggen Sie Drop-Frame-Timecode:

Verwenden Sie Semikola (;) als Trennzeichen zwischen den Stunden, Minuten, Sekunden und Bildern.

So loggen Sie Non-Drop-Frame-Timecode:

Verwenden Sie Doppelpunkte (:) als Trennzeichen zwischen den Stunden, Minuten, Sekunden und Bildern.

Benennen von Bändern

Wenn Sie die Namen von Bändern in das Aufzeichnungs-Tool eingeben, müssen Sie Folgendes berücksichtigen:

- Es ist wichtig, dass Sie bei der Benennung Ihrer Bänder ein System entwickeln. So können beispielsweise Bänder mit ähnlichen Namen leicht zusammen in einer Bin sortiert und angezeigt werden. Allerdings kann es problematisch werden, Bänder mit ähnlichen Namen zu unterscheiden, wenn man ein bestimmtes Band schnell finden möchte. Berücksichtigen Sie bei der Benennung Ihrer Bänder immer die Menge und Komplexität des Zuspielmaterials.
- Bandnamen bestehen aus alphanumerischen Zeichen (A-Z, 0-9) ohne Leerzeichen vor dem Namen. Sie können Groß- und Kleinbuchstaben enthalten. Die Länge eines Namens darf maximal 32 Zeichen betragen.
- Ein und dasselbe Band kann unter verschiedenen Namen mehrfach erscheinen, wenn Sie die Groß- und Kleinschreibung ändern. Das kann zu ernsten Problemen bei der Clipverwaltung führen. Entscheiden Sie sich für eine Schreibweise, und behalten Sie sie für ein Projekt bei.
- Wenn Sie eine EDL (Edit Decision List) zum Import in einen Schnitt-Controller für die Online-Bearbeitung erzeugen möchten,

überprüfen Sie im Voraus die Spezifikationen des Controllers. Einige Schnitt-Controller verkürzen den Namen des Zuspielbands auf sechs Zeichen, andere entfernen Buchstaben und verkürzen den Namen auf drei Zahlen.

Erneutes Prüfen der Logs

Beim Importieren von Shot Logs für Video vergleicht Avid Xpress DV die Dauer des Videos mit dem Zeitunterschied zwischen Video-IN-Punkt und Video-OUT-Punkt.

Wenn das System eine Diskrepanz erkennt, wird eine Fehlermeldung ausgegeben und der Clip nicht in die Bin eingefügt.

So stellen Sie sicher, dass Clips nicht beim Import gelöscht werden:

Überprüfen Sie die Logs erneut auf Diskrepanzen zwischen der Länge und den Marken.

Hinzufügen eineR Memory-Marke



Sie können an einer bestimmten Stelle auf dem Band eine Memory-Marke hinzufügen. Mit der Schaltfläche Mark Memory im Aufzeichnungs-Tool können Sie eine Marke pro Band hinzufügen. Mit der Schaltfläche Go to Memory können Sie sich durch das Band zu der markierten Stelle bewegen. Sie können die Memory-Marke mit der Schaltfläche Clear Memory löschen.

Das Lesezeichen wird nicht auf dem Band gespeichert. Wenn Sie das Band aus der Maschine entfernen, wird die Marke gelöscht.

Importieren von Shot Log-Dateien

Sie können jedes beliebige Log importieren, wenn es gemäß den Avid Log-Spezifikationen erstellt oder konvertiert wurde. Sie können beim Importieren eines Logs auch Ereignisse kombinieren oder mischen, so dass weniger Masterbänder aufgezeichnet werden müssen.

Das System importiert alle zusätzlichen Informationen, die zusammen mit den Clips erfasst wurden.

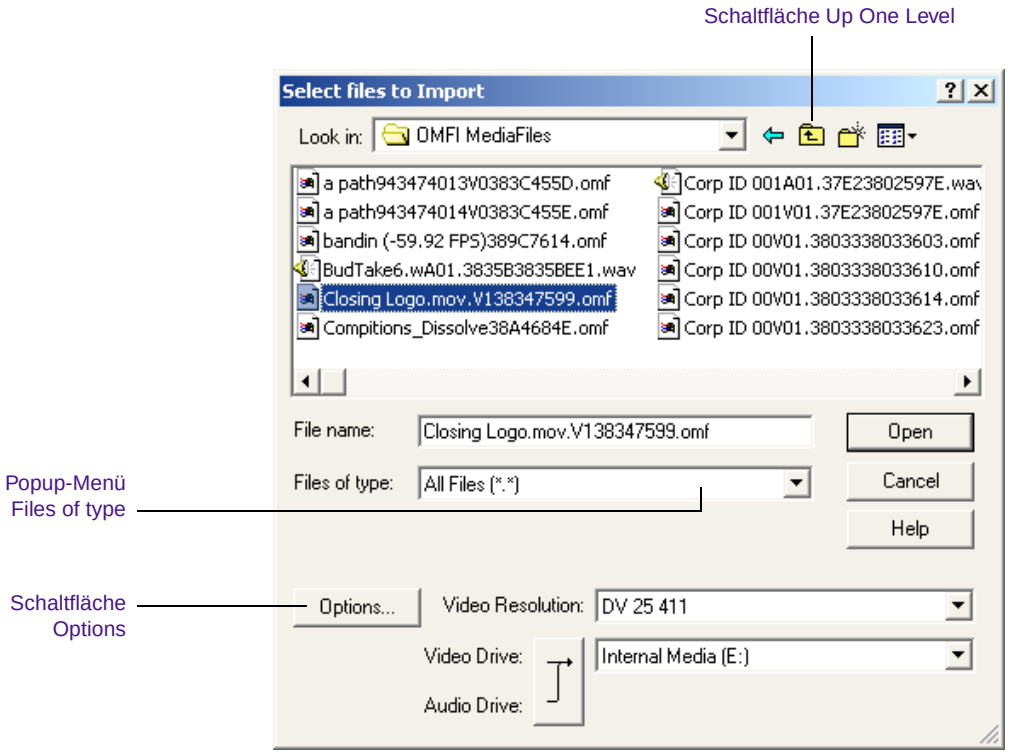
So speichern Sie diese Anzeige nach dem Import des Logs:

Speichern Sie die Bin.

So importieren Sie Shot Log-Dateien in eine Bin:

1. Öffnen Sie eine Bin, klicken Sie auf eine beliebige Stelle in einer geöffneten Bin, um diese zu aktivieren, oder erstellen Sie eine neue Bin für den Shot Log-Import.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Import.

   Das Dialogfeld Select Files to Import wird geöffnet.



3. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   Wählen Sie im Popup-Menü Files of Type die Option Shot Log aus.

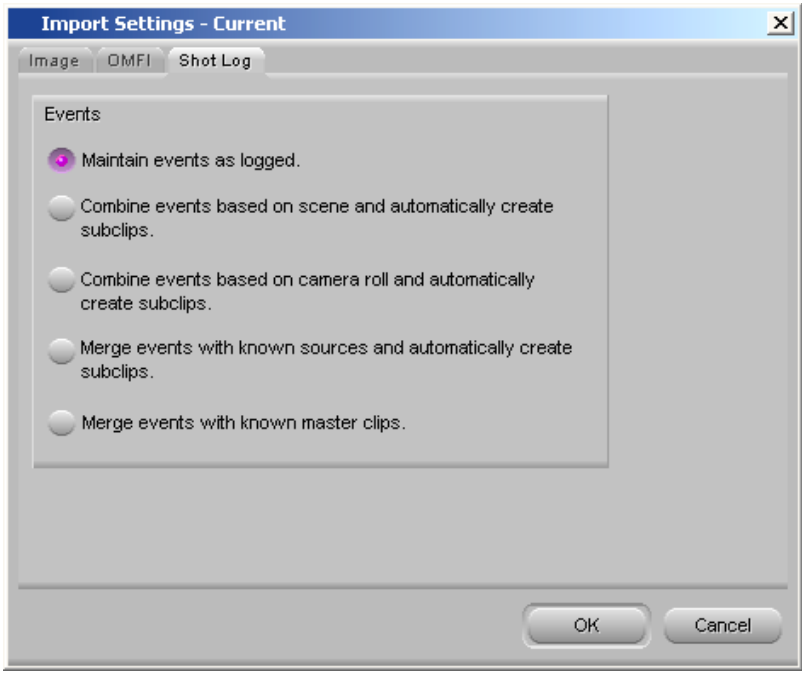
   Das System zeigt nur Dateien an, die der ausgewählten Kategorie angehören.

   Wählen Sie im Popup-Menü Files of Type die Option All Files aus.

   Das System zeigt alle im ausgewählten Ordner enthaltenen Dateien an. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie mehrere Dateien verschiedener Typen gleichzeitig importieren möchten.

Wenn Sie mehrere Dateien verschiedener Dateitypen gleichzeitig importieren möchten, sollten Sie vorher globale Importeinstellungen vornehmen. Siehe ***„Erstellen und Verwenden von Importeinstellungen“ auf Seite 8-2****.*

4. Wenn Sie mehrere Aufgaben beim Import kombinieren möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche Options, um das Dialogfeld Import Settings zu öffnen. Dort können Sie die entsprechenden wählen.
5. Klicken Sie auf die Registerkarte Shot Log. Weitere Informationen zu den Shot Log-Optionen finden Sie in **Table 8-3**.


Import Settings - Current
Image
OMFI
Shot Log
Events
Maintain events as logged.
Combine events based on scene and automatically create subclips.
Combine events based on camera roll and automatically create subclips.
Merge events with known sources and automatically create subclips.
Merge events with known master clips.
OK
Cancel

6. Nachdem Sie die gewünschten Optionen ausgewählt haben, klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Import Settings zu schließen und zum Dialogfeld Select Files to Import zurückzukehren.
7. Klicken Sie auf die Schaltfläche Up One Level, und wählen Sie den Ordner, der die Datei enthält.

8. Wählen Sie die Datei.
9. Klicken Sie auf Open.

   Wenn der Importvorgang abgeschlossen ist, erscheinen die Clips in der ausgewählten Bin.

Konvertieren von Log-Dateien mit Avid Log Exchange

Sie können das in Ihrem System enthaltene Avid Log Exchange-(ALE-)Dienstprogramm zum schnellen Konvertieren von Shot Log-Dateien verwenden, die in anderen Programmen erstellt wurden. Daraufhin können Sie die Dateien direkt in die Bins importieren, wie unter **„Importieren von Shot Log-Dateien“ auf Seite 5-5** beschrieben.

Das ALE-Dienstprogramm bietet folgende Möglichkeiten:

- Ändern des Texts einer Log-Datei
- Konvertieren von Log-Dateien in eine ALE-Datei
- Konvertieren einer ALE-Datei in eine ATN- oder FLX-Datei

Optionen, die Sie im ALE-Dienstprogramm einstellen, werden jedes Mal, wenn Sie das Programm beenden, gespeichert.

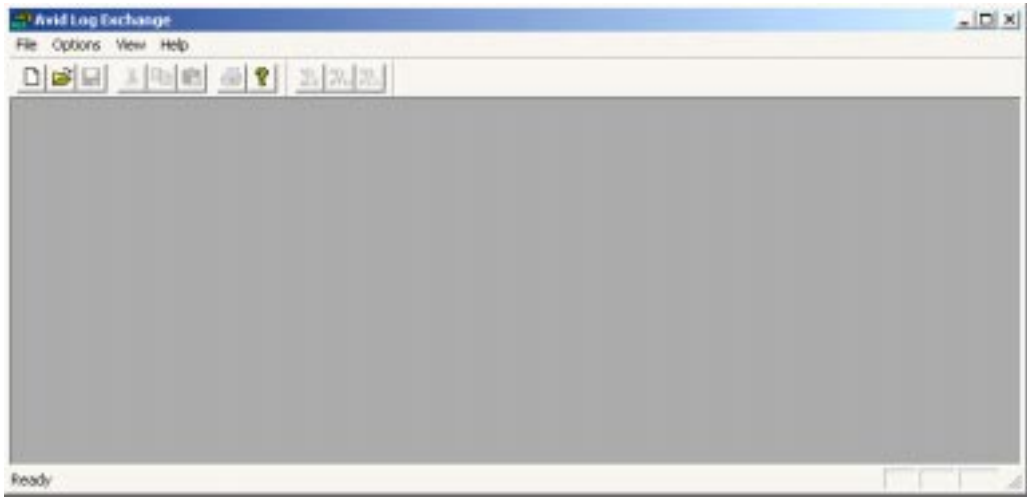
Wenn Sie eine ATN-Datei mit mehreren Abschnitten in eine ALE-Datei konvertieren, werden mehrere ALE-Dateien erstellt. Das Fenster Avid Log Exchange zeigt nur die zuerst erstellte ALE-Datei an. Die darauf folgenden ALE-Dateien erhalten denselben Dateinamen mit aufsteigender Nummerierung. Die Datei Nations1.atn wird beispielsweise konvertiert in Nations1.ale, Nations1_2.ale, Nations1_3.ale usw. Die konvertierten Ausgabedateien werden in dem Ordner gespeichert, der die ursprüngliche Eingabedatei enthält.

Konvertieren einer Log-Datei in eine ALE-Datei

So konvertieren Sie eine Log-Datei in eine ALE-Datei:

1. Klicken Sie auf Start, und zeigen Sie auf Programs.
2. Zeigen Sie auf Avid, dann auf Utilities, und klicken Sie schließlich auf Ale.

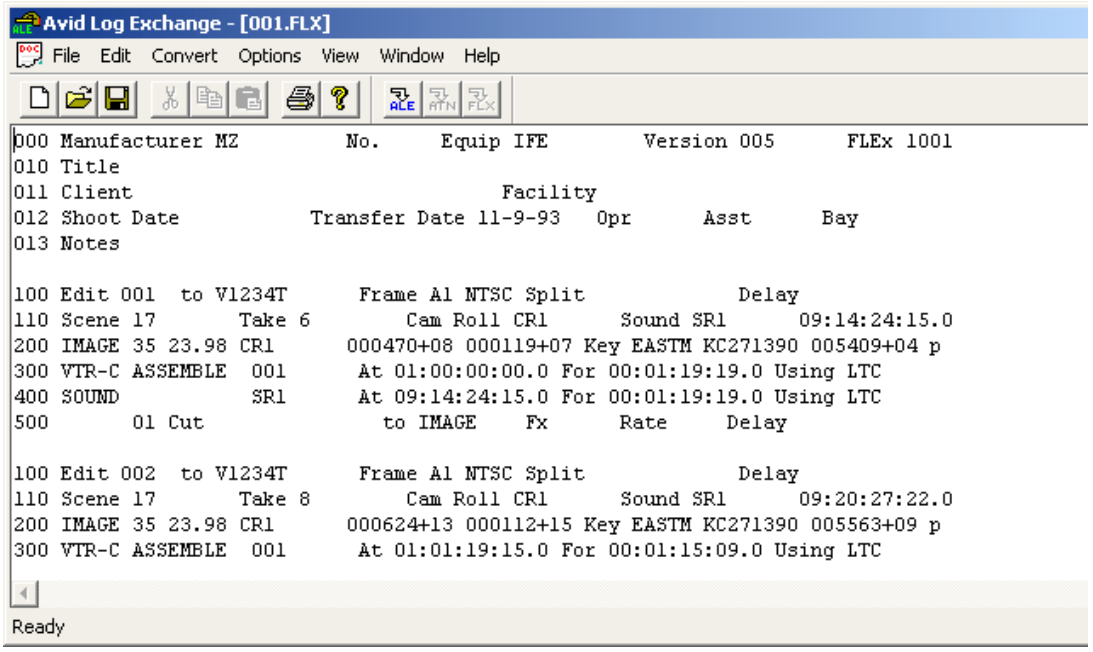
   Das Fenster Avid Log Exchange wird geöffnet.



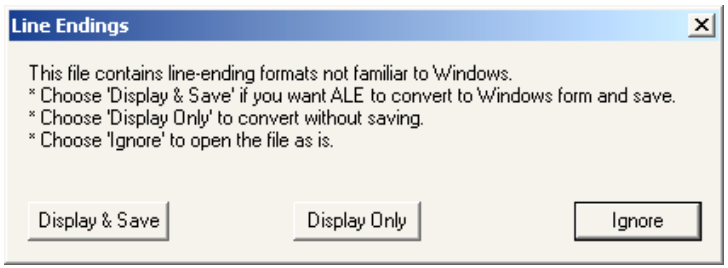
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open.

   Das Dialogfeld Open wird geöffnet.
4. Doppelklicken Sie auf die zu konvertierende Datei.
5. Je nach dem zu öffnenden Dateityp kann einer der folgenden Fälle eintreten:

   - Wenn der Dateityp vom ALE-Dienstprogramm erkannt wird, wird die Datei im Fenster Avid Log Exchange angezeigt.


Avid Log Exchange - [001.FLX]
File Edit Convert Options View Window Help
000 Manufacturer MZ No. Equip IFE Version 005 FLEx 1001
010 Title
011 Client Facility
012 Shoot Date Transfer Date 11-9-93 Opr Asst Bay
013 Notes
100 Edit 001 to V1234T Frame Al NTSC Split Delay
110 Scene 17 Take 6 Cam Roll CR1 Sound SR1 09:14:24:15.0
200 IMAGE 35 23.98 CR1 000470+08 000119+07 Key EASTM KC271390 005409+04 p
300 VTR-C ASSEMBLE 001 At 01:00:00:00.0 For 00:01:19:19.0 Using LTC
400 SOUND SR1 At 09:14:24:15.0 For 00:01:19:19.0 Using LTC
500 01 Cut to IMAGE Fx Rate Delay
100 Edit 002 to V1234T Frame Al NTSC Split Delay
110 Scene 17 Take 8 Cam Roll CR1 Sound SR1 09:20:27:22.0
200 IMAGE 35 23.98 CR1 000624+13 000112+15 Key EASTM KC271390 005563+09 p
300 VTR-C ASSEMBLE 001 At 01:01:19:15.0 For 00:01:15:09.0 Using LTC
Ready

- Wenn die Datei nicht über das Windows-Zeilenendformat verfügt, wird das Dialogfeld Line Endings angezeigt.


Line Endings
This file contains line-ending formats not familiar to Windows.
* Choose 'Display & Save' if you want ALE to convert to Windows form and save.
* Choose 'Display Only' to convert without saving.
* Choose 'Ignore' to open the file as is.
Display & Save
Display Only
Ignore

In **Table 5-1** werden die möglichen Optionen erklärt.

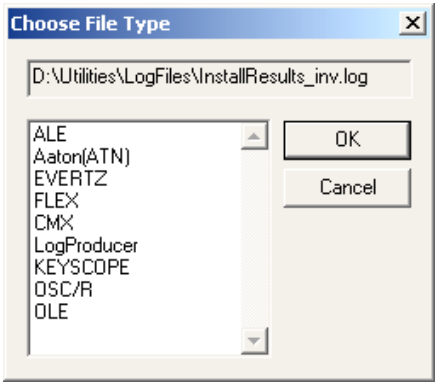
Tabelle 5-1 Optionen im Dialogfeld Line Endings

Option	Funktion
Display & Save	Klicken Sie auf Display & Save, um die Datei im Fenster Avid Log Exchange zu öffnen, und konvertieren Sie die Datei in das Windows 2000-Format.
Display Only	Klicken Sie auf Display Only, um die Datei im Fenster Avid Log Exchange zu öffnen, aber nicht zu speichern.
Ignore	Klicken Sie auf Ignore, um die Datei ohne Änderungen anzuzeigen.

Die Datei wird im Fenster Avid Log Exchange angezeigt.

- Wird der Dateityp nicht erkannt, wird das Dialogfeld Choose File Type angezeigt. Wählen Sie den Dateityp, der konvertiert werden soll, und klicken Sie auf OK.

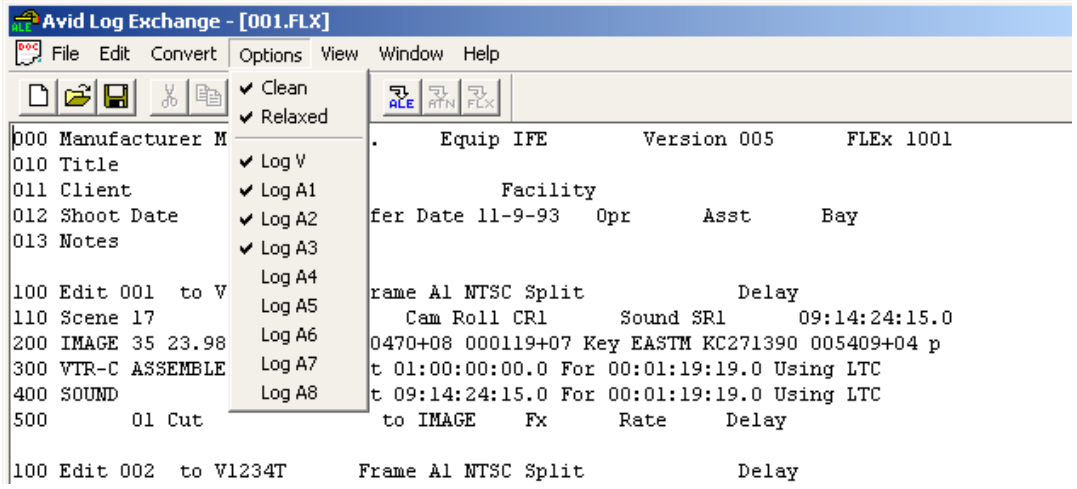
Ausführlichere Informationen zu den hier gezeigten Dateitypen finden Sie in **Anhang C**.



Die Datei wird im Fenster Avid Log Exchange angezeigt.

6. Wählen Sie im Menü Options die Spuren aus, die in der Spalte Tracks des Protokolls angezeigt werden sollen. Die Standard-Spurenauswahl ist Log V, Log A1 und Log A2.

Nach dem Importieren des Protokolls in eine Avid-Bin werden alle in dieser Spalte angezeigten Spuren aufgezeichnet, wenn Sie eine Mehrfachaufzeichnung durchführen.



7. Wählen Sie im Menü Options die Option Clean, wenn Avid Log Exchange die ALE-Ausgabedatei bereinigen soll, damit alle überlappenden Timecodes für Clips entfernt werden. Clean ist standardmäßig aktiviert.

   Wenn Sie Clean wählen, wird der End-Timecode vom Dienstprogramm aus allen Clips entfernt, die mit dem Anfang des nächsten Clips überlappen.

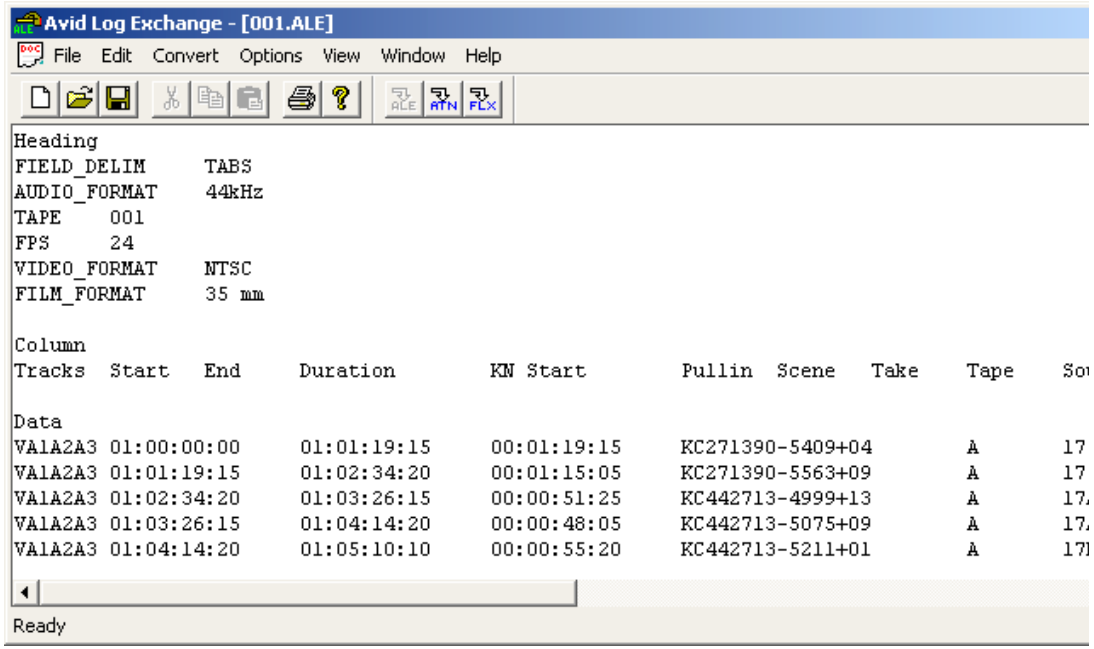
8. Wenn Sie Clean ausgewählt haben, können Sie auch im Menü Options die Option Relaxed wählen, um das Löschen von Ereignissen zu verhindern, die bei der Abtastung früher erscheinen. Relaxed ist standardmäßig nicht aktiviert.

   Wenn Sie z.B. Filmmaterial mit dem Timecode 2:00:00:00 abtasten und anschließend am Ende einige Clips mit dem Timecode 1:00:00:00 hinzufügen, verhindert Relaxed, dass die Funktion Clean die Clips löscht. Dies kann bei Filmaufnahmen um Mitternacht erforderlich sein, wobei die erste Hälfte des Films vor 24 Uhr und die zweite nach 24 Uhr aufgenommen wurde.

9. Wählen Sie im Menü Convert den Befehl ALE.

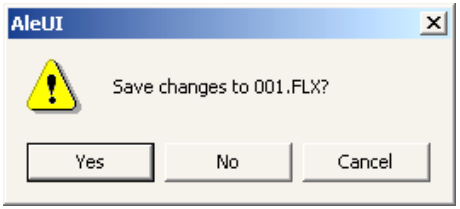
   Die Standardauswahl für die Ausgabe ist das Avid Log Exchange (ALE)-Format. Dieses Format ist für den Import in eine Avid-Bin erforderlich.

   Das Fenster Avid Log Exchange zeigt die konvertierte ALE-Datei an. Die konvertierte Datei hat denselben Dateinamen wie die ursprüngliche Datei. Die Erweiterung entspricht jedoch dem konvertierten Dateiformat.



10. (Optional) Wählen Sie die ursprüngliche Datei im Menü Window aus, wenn Sie die Datei erneut unter Verwendung anderer Optionen konvertieren möchten.
11. Wählen Sie im Menü File den Befehl Close.

    Wenn Sie im Editor Änderungen vorgenommen haben, wird eine Meldung angezeigt.



12. Klicken Sie auf Yes.

    Die konvertierte Datei wird im gleichen Ordner wie die ursprüngliche Log-Datei gespeichert.

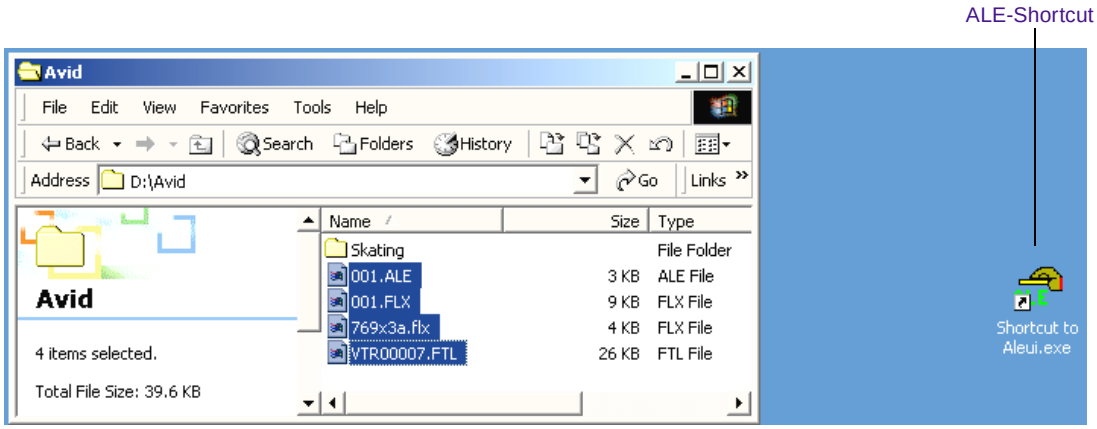
Verwenden der Drag-und-Drop-Konvertierung

Verwenden Sie diesen Shortcut zum Konvertieren aller Dateitypen in eine ALE-Datei.

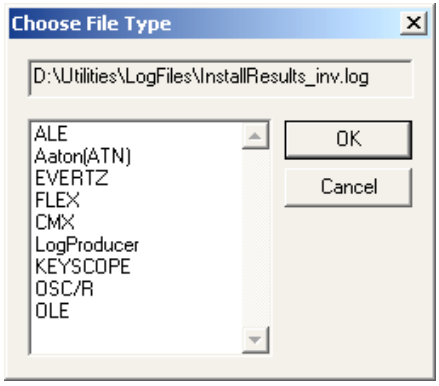
Vor dem Verwenden der Drag-und-Drop-Konvertierung sollten Sie die Optionen im ALE-Dienstprogramm überprüfen. Es gelten die aktuellen Optionen, wenn Sie die Drag-und-Drop-Konvertierung verwenden.

So konvertieren Sie eine Log-Datei mit der Drag-und-Drop-Konvertierung:

1. Erstellen Sie eine Verknüpfung für das ALE-Dienstprogramm.
2. Öffnen Sie den Ordner, der die zu konvertierenden Dateien enthält. Positionieren Sie den Ordner so, dass das Symbol des ALE-Dienstprogramms sichtbar ist.
3. Wählen Sie die zu konvertierenden Dateien aus.

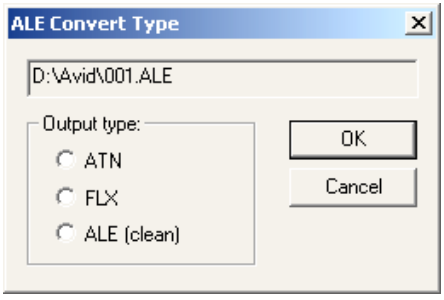


4. Ziehen Sie die ausgewählten Dateien auf das Symbol des ALE-Dienstprogramms, und geben Sie die Maustaste frei.
5. Je nach dem zu konvertierenden Dateityp kann einer der folgenden Fälle eintreten:
   - Wenn der Dateityp vom ALE-Dienstprogramm erkannt wird, wird ein Nachrichtenfeld angezeigt, in dem eine erfolgreiche Konvertierung bestätigt wird.
   - Wird der Dateityp nicht erkannt, wird das Dialogfeld Choose File Type angezeigt. Wählen Sie den Dateityp, der konvertiert werden soll, und klicken Sie auf OK.



In der daraufhin angezeigten Meldung wird die erfolgreiche Konvertierung bestätigt.

- Wenn der Dateityp eine ALE-Datei ist, wird das Dialogfeld ALE Convert Type angezeigt. Wählen Sie einen Dateityp für die konvertierte Ausgabedatei, und klicken Sie auf OK.



In der daraufhin angezeigten Meldung wird die erfolgreiche Konvertierung bestätigt.

6. Klicken Sie auf OK, um die Meldung auszublenden.

   Die konvertierten Dateien haben dieselben Dateinamen wie die ursprünglichen Dateien. Die Erweiterung entspricht jedoch dem konvertierten Dateiformat.

   Beim Avid-Format wird den neuen Dateinamen z.B. die Erweiterung. ALE angefügt. Die konvertierten Dateien werden in dem Ordner gespeichert, der die ursprünglichen Log-Dateien enthält.

Direktes Loggen in eine Bin

Sie können Clips direkt in eine Bin loggen, indem Sie das Aufzeichnungs-Tool auf eine der beiden in diesem Abschnitt beschriebenen Arten verwenden.

Umfassende Informationen zum Arbeiten mit Bin-Spalten und Clipinformationen finden Sie unter **„Textansicht“ auf Seite 9-26**.

- Loggen Sie mit einer Avid-gesteuerten Bandmaschine für halb automatisierte Dateneingabe direkt in eine Bin. Siehe **„Loggen mit einer von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine“ auf Seite 5-17**.
- Loggen Sie manuell mit einer nicht von Avid gesteuerten Bandmaschine oder einer anderen Quelle, während Sie das Filmmaterial offline betrachten, oder im Anschluss daran. Siehe **„Loggen mit einer nicht von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine“ auf Seite 5-21**.

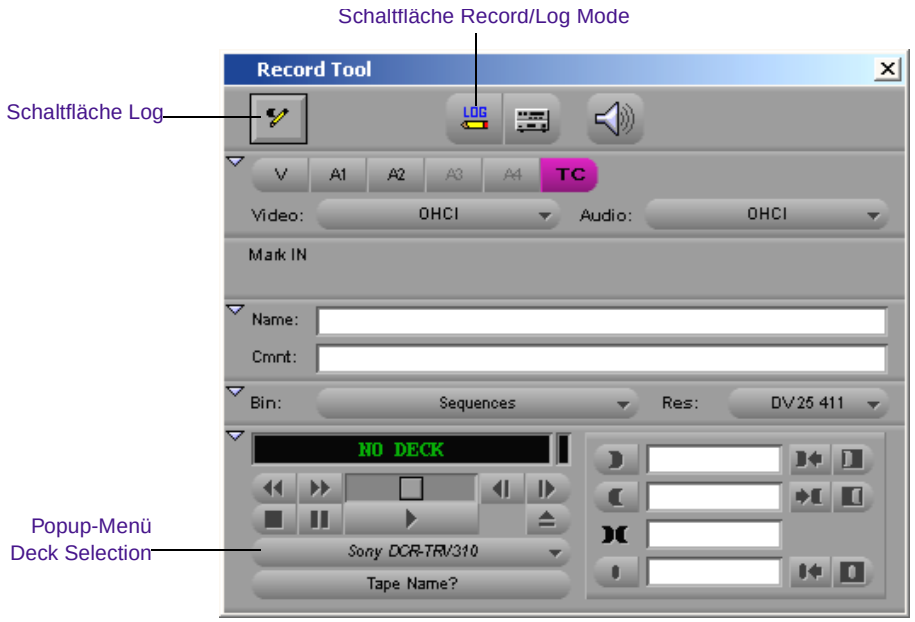
Loggen mit einer von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine

Wenn Sie mit einer DV-Kamera oder einem kompatiblen Videorecorder loggen, die von Avid Xpress DV gesteuert werden, können Sie das Loggen teilweise automatisieren, indem Sie mit Tasten bildgenaue Timecode-Informationen von der Maschine eingeben. Diese Methode ist präziser als die manuelle Eingabe, da sie Timecodes direkt vom Band in die Bin überträgt.

So loggen Sie Clips mit dem Aufzeichnungs-Tool in eine Bin:

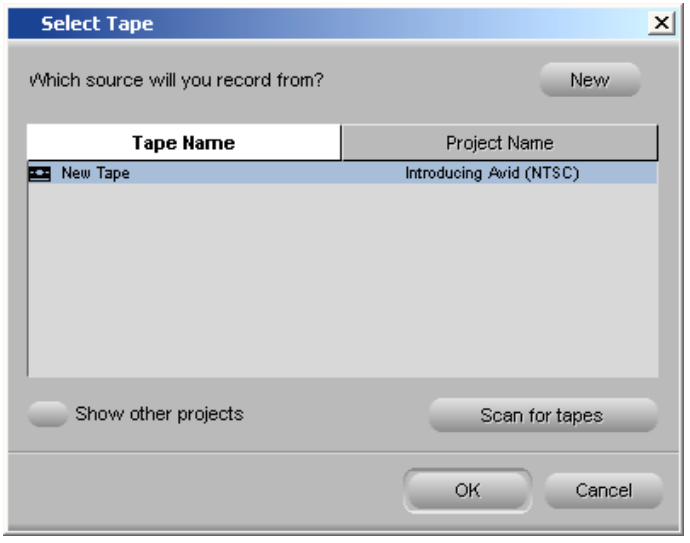
1. Überprüfen Sie den korrekten Anschluss der Kamera oder des Videorecorders, und schalten Sie das Gerät ein.
2. Öffnen Sie die Bin, in der Sie die Clips speichern möchten.
3. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.

   Das Aufzeichnungs-Tool wird geöffnet.



4. Wählen Sie im Aufzeichnungs-Tool eine Maschine oder ein Gerät aus, und laden Sie das Band in das Gerät.

   Das Dialogfeld Select Tape erscheint.



5. Verwenden Sie die Optionen des Dialogfelds wie folgt:

   Klicken Sie auf Cancel, um den Vorgang zu einem beliebigen Zeitpunkt anzuhalten.

   Wählen Sie Show other projects, um die Namen der Bänder und verknüpften Projekte aller Bins anzuzeigen, die in der aktuellen Sitzung geöffnet wurden.

   Klicken Sie auf Scan for tapes, um im System nach Namen von Bändern und verknüpften Projekten aller Mediendateien zu suchen, die derzeit online sind (Laufwerke, die momentan im System angemeldet sind), und um diese anzuzeigen.

6. Geben Sie auf eine der folgenden Weisen einen Bandnamen ein:

   Wählen Sie den Namen in der Liste im Dialogfeld Select Tape aus, und klicken Sie auf OK.

   Klicken Sie auf New, wenn das Band nicht in der Liste erscheint. Es erscheint eine neue Zeile für Bandname im Dialogfeld. Geben Sie den neuen Namen ein, und klicken Sie auf OK.

   Der Bandname wird im Aufzeichnungs-Tool angezeigt.

   In der Statusleiste wird eine Nachricht angezeigt, dass das System auf das Setzen einer IN-Marke wartet. Die Schaltfläche Log zeigt eine IN-Marke an.

7. Markieren Sie mit einer der folgenden Methoden entweder eine IN-Marke oder eine OUT-Marke für den Clip, den Sie loggen möchten:


Mark IN


Mark OUT

   Fahren Sie Ihr Zuspielband mit der Bandmaschinensteuerung im Aufzeichnungs-Tool an den Anfangs- oder Endpunkt, und klicken Sie auf Mark IN oder Mark OUT.


Log

   Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Mark IN, um die Marke einzufügen. (Die Schaltfläche Mark IN im Aufzeichnungs-Tool wird nach dem Setzen einer IN-Marke durch die Schaltfläche Log ersetzt.)


Go To IN


Go To OUT

Wenn das Filmmaterial an einer bekannten IN-Marke beginnt oder an einer bekannten OUT-Marke endet, geben Sie den Timecode in dem Textfeld neben der Schaltfläche Mark IN bzw. Mark OUT ein, klicken auf die Schaltfläche Go To IN oder Go To OUT, um das Band bis zur Marke vorzuspulen oder drücken auf die Eingabetaste, um ihn einzugeben.

Nach dem Setzen der Marke erscheint auf der Schaltfläche Log die entsprechende OUT- oder IN-Marke, und es wird ein Bleistiftsymbol angezeigt.

8. Zum Loggen des Clips haben Sie folgende Möglichkeiten:

   Setzen Sie die verbleibende IN- oder OUT-Marke direkt mit Hilfe der Schaltflächen Mark IN und Mark OUT.

   Geben Sie in den Timecode-Textfeldern neben der entsprechenden Schaltfläche einen Timecode für IN und OUT oder die Dauer des Clips ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

   Das System berechnet automatisch den entsprechenden Timecode für die verbleibende IN-Marke, OUT-Marke oder Dauer und fügt den Clip der Bin hinzu. Der Clipname, den das System auswählt und automatisch nummeriert, wird markiert und kann dann geändert werden.



Sie müssen mindestens zwei der drei Timecode-Marken (IN-Marke, OUT-Marke oder Dauer) eingeben, um den Log-Eintrag zu vervollständigen.

9. Geben Sie einen neuen Namen für den Clip ein, bevor Sie auf irgendeine Schaltfläche des Aufzeichnungs-Tools klicken.



Sie sollten den Clipnamen unverzüglich ändern, da es sehr leicht passieren kann, dass Sie den Inhalt eines Clips unter den Dutzenden, die Sie loggen, vergessen. Sie können den Clipnamen gegebenenfalls akzeptieren und mit dem Loggen fortfahren; später können Sie dann die Clipnamen in der Bin ändern.

10. Wiederholen Sie diese Schritte, bis Sie alle Clips geloggt haben.

Während des Abspielens des Filmmaterials können Sie Ihre Markierungen direkt und kontinuierlich aktualisieren, indem Sie wiederholt auf das Symbol Mark IN oder Mark OUT klicken, bevor Sie die zweite Markierung einfügen.

Loggen mit einer nicht von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine

Sie können das Aufzeichnungs-Tool verwenden, um Clips von einem Zuspielgerät, das nicht von Avid gesteuert wird, direkt in eine Bin zu loggen. Beispielsweise können Sie Clips von einer Kamera oder Bandmaschine loggen, die nicht an das System angeschlossen ist, oder von handschriftlichen oder gedruckten Notizen zu den Log-Informationen eines Bands, das bereits geloggt wurde, aber momentan nicht verfügbar ist.



Beim Loggen mit dem Aufzeichnungs-Tool sollte die Maschine kein Band enthalten. Wenn sich noch ein Band in der Maschine befindet, übernimmt das System das Timecode-Format dieses Bands, unabhängig davon, ob es mit dem gewünschten Timecode-Format übereinstimmt.

So verfahren Sie zum Loggen mit einer nicht von Avid gesteuerten Kamera oder Bandmaschine:

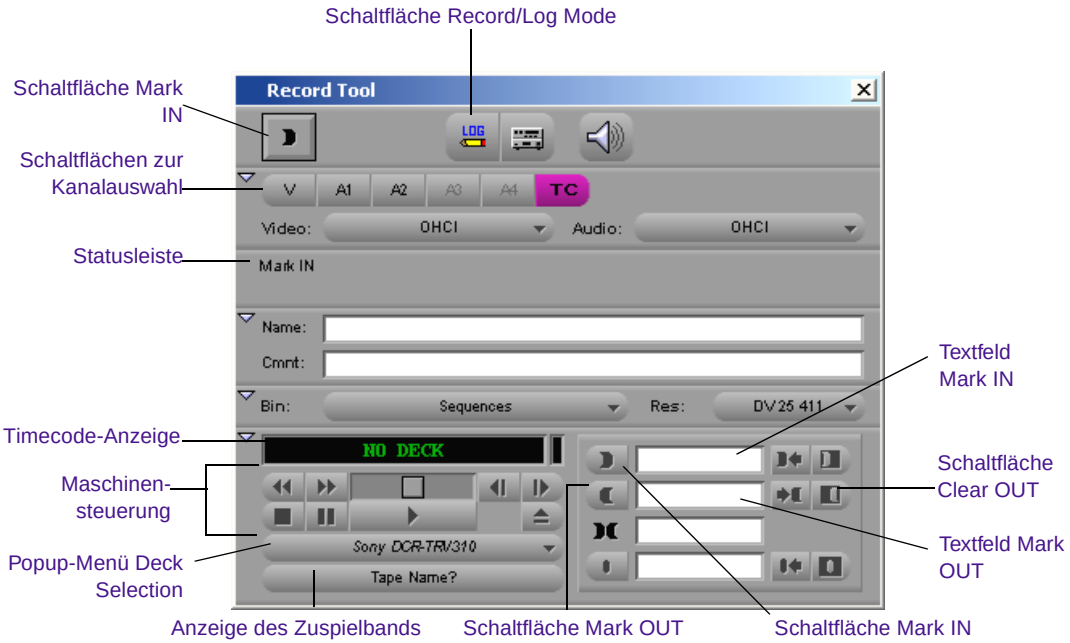
1. Wenn eine Kamera oder Bandmaschine an das System angeschlossen ist, entnehmen Sie ggf. das eingelegte Band.

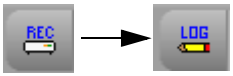


Bei NTSC-Projekten sollten Sie die Bandmaschine leer lassen, wenn Sie mit dem Aufzeichnungs-Tool loggen. Wenn sich noch ein Band in der Maschine befindet, übernimmt das System das Timecode-Format dieses Bands, unabhängig davon, ob es mit dem gewünschten Timecode-Format übereinstimmt. (Drop-Frame- und Non-Drop-Frame-Timecode gibt es nur in NTSC-Projekten.)

2. Doppelklicken Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings auf Deck Preferences, um das Dialogfeld Deck Preferences zu öffnen.
3. Bei NTSC-Projekten wählen Sie im Popup-Menü When the deck contains no tape Log As die Option Non-Drop-Frame oder Drop-Frame.
4. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld zu schließen.
5. Öffnen Sie die Bin, in der Sie die Clips speichern möchten.
6. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.

   Das Aufzeichnungs-Tool wird geöffnet.





7. Klicken Sie auf die Schaltfläche Record/Log Mode, bis das LOG-Symbol angezeigt wird.
8. Klicken Sie auf die Schaltfläche Source Tape Display.

   Es erscheint ein Dialogfeld.
9. Klicken Sie auf Yes, um das Dialogfeld Select Tape zu öffnen.
10. Doppelklicken Sie auf den Namen des Bands im Dialogfeld, oder klicken Sie auf New, und geben Sie den Namen des Bands ein. Klicken Sie auf OK.
11. Wählen Sie die zu loggenden Spuren mit Hilfe der Schaltflächen zur Kanalauswahl aus.
12. Geben Sie die Start- und End-Timecodes in die Textfelder Mark IN- und Mark OUT ein.



13. Klicken Sie auf die Schaltfläche Log.

    Der Clip wird in der Bin geloggt.

Exportieren von Shot Log-Dateien

Sie können eine Shot Log-Datei aus dem Avid Xpress DV-System entweder im Format Tab Delimited oder Avid Log Exchange exportieren, um Anpassungen in einem Texteditor vorzunehmen oder um sie in ein anderes System zu importieren.

So exportieren Sie eine Shot Log-Liste, die auf Clipinformationen in einer Bin basiert:

1. Öffnen Sie die Bin mit den Clips, die Sie exportieren möchten, und schalten Sie in den Textmodus.
2. Klicken Sie auf ein Clipsymbol, um den Clip auszuwählen. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf alle weiteren Clips, die Sie exportieren möchten.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

4. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   Wenn Sie zuvor eine Exporteinstellung für den Export von Shot Log-Dateien erstellt haben, wählen Sie die Einstellung aus dem Popup-Menü Export Setting. Fahren Sie mit Schritt **11** fort.

   Informationen zum Erstellen von Exporteinstellungen finden Sie unter **„Anpassen der Exporteinstellungen“ auf Seite 19-52**.

   Wenn Sie eine Einstellung erstellen oder ändern möchten, gehen Sie zu Schritt **5**.

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

6. Wählen Sie im Popup-Menü Export As entweder Avid Log Exchange oder Tab Delimited aus.

7. Klicken Sie auf die Schaltfläche Save As.

   Das Dialogfeld Save Export Setting wird geöffnet.

8. Geben Sie in das Textfeld Setting Name einen neuen Namen ein.

   Der Name der Exporteinstellung wird der Liste der im Dialogfeld Export verfügbaren Formate hinzugefügt.

9. Klicken Sie auf OK.

10. (Optional) Ändern Sie im Dialogfeld Export As den Dateinamen, aber behalten Sie die Erweiterung bei.

11. Wählen Sie den Zielordner für die Datei aus, und klicken Sie auf Save.

    Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

KAPITEL 6

Vorbereiten zum Aufzeichnen

Beim *Aufzeichnen* werden digitale Medien aus Video- oder Audioeingabe erstellt. Bevor Sie in **Kapitel 7** mit dem Aufzeichnungsvorgang beginnen, müssen Sie die in den folgenden Abschnitten beschriebenen Vorbereitungen treffen:

- **Digital Video (DV)**
- **Auswahl der Einstellungen**
- **Bandmaschinenkonfiguration**
- **Einrichten des Aufzeichnungs-Tools**
- **Vorbereiten der Audioeingabe**
- **Komprimierte Bildauflösungen und Speicheranforderungen**

Schlagen Sie vor Beginn der Aufzeichnung im *Avid Xpress DV-Start-Handbuch* nach, um sicherzugehen, dass Sie Ihre Geräte, wie z.B. Kamera oder Bandmaschine, korrekt angeschlossen haben.

Digital Video (DV)

Die Abkürzung *DV* im Produktnamen Avid Xpress DV steht für *Digital Video*. Genauer gesagt, bezieht sie sich auf digitales Video, das durch Geräte übertragen wird, die dem IEEE® Standard 1394

entsprechen. Diese Geräte (Kameras, Bandmaschinen, Kabel, Verbindungen und Bearbeitungspulte) werden auch als FireWire® oder I-Link™ bezeichnet.

Über DV-Verbindungen können Sie digitale Daten (Video und Audio) direkt von einer DV-Kamera in ein digitales nichtlineares Bearbeitungssystem ohne Verluste überspielen. Die DV-Technologie vereinfacht die Übertragung von Filmmaterial von einer Kamera in das Avid Xpress DV-System und bietet qualitativ hochwertiges Video zu einem günstigen Preis.

Was ist DV?

Digital Video (DV) ist ein internationaler Standard, der von 10 Unternehmen gemeinsam entwickelt wurde, um ein digitales Videoformat für den Verbraucher bereitzustellen.

DV, ursprünglich DVC (Digital Video Cassette) genannt, verwendet 1/4-Zoll Band, um sehr hochwertiges digitales Video aufzuzeichnen. Die Sample-Rate für dieses Video entspricht der für D-1, D-5 oder Digital Betacam Video (720 Pixel pro Bildzeile). Die Farbinformationen werden aber mit dem D-1-Format von 4:1:1 in 525-Zeilen (NTSC) und 4:2:0 in 625-Zeilen (PAL) gesampelt.

Was ist der IEEE Standard 1394?

IEEE 1394 ist eine international genormte, kostengünstige digitale Schnittstelle, die Unterhaltung, Kommunikation und Computerelektronik in Multimediageräte und -anwendungen für Endverbraucher integriert. IEEE 1394 ist eine internationale Hardware- und Software-Norm zur Übertragung von Daten mit 100, 200 oder 300 Megabit pro Sekunde (Mb/s). Da es sich um eine digitale Schnittstelle handelt, werden Verluste durch die Konvertierung digitaler Daten in analoge Daten vermieden.

Was ist OHCI?

Die Open Host Controller Interface-Spezifikationen (OHCI) ermöglichen Microsoft Windows eine genormte Kommunikation mit dem 1394 Bus. Die IEEE 1394-Schnittstelle, die dieser Spezifikation entspricht, kann eine Verbindung zwischen einem Windows-Computer und einem DV-Camcorder herstellen, die dem Standard folgt und die neueste Treibersoftware von Windows verwendet.

Auswahl der Einstellungen

Gewisse Einstellungen haben eine unmittelbare Auswirkung auf die Aufzeichnung. Überprüfen Sie vor der Aufzeichnung folgende Optionen:

- **Allgemeine Einstellungen**
- **Aufzeichnungseinstellungen**

Allgemeine Einstellungen

Zu den allgemeinen Einstellungen gehören die Optionen für Bandformate und Audioinformationen.

So greifen Sie auf die allgemeinen Einstellungen zu:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.
2. Doppelklicken Sie auf General.

   Das Dialogfeld General Settings wird eingeblendet.

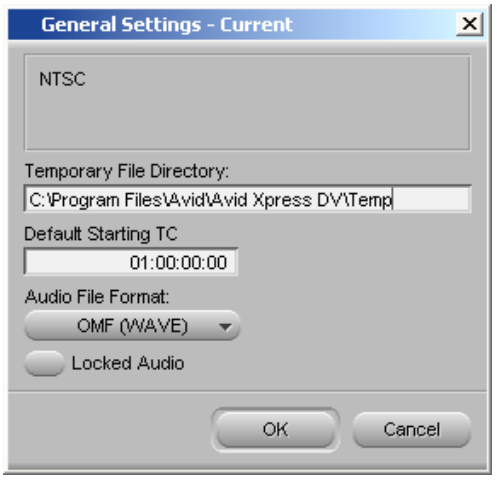


Table 3-3 beschreibt die General Settings-Optionen.

Aufzeichnungseinstellungen

Die Aufzeichnungs einstellungen enthalten wesentliche Optionen zum normalen Aufzeichnen, zur Mehrfach aufzeichnung, automatischen Aufzeichnung und zum Aufzeichnen in mehrere Mediendateien.

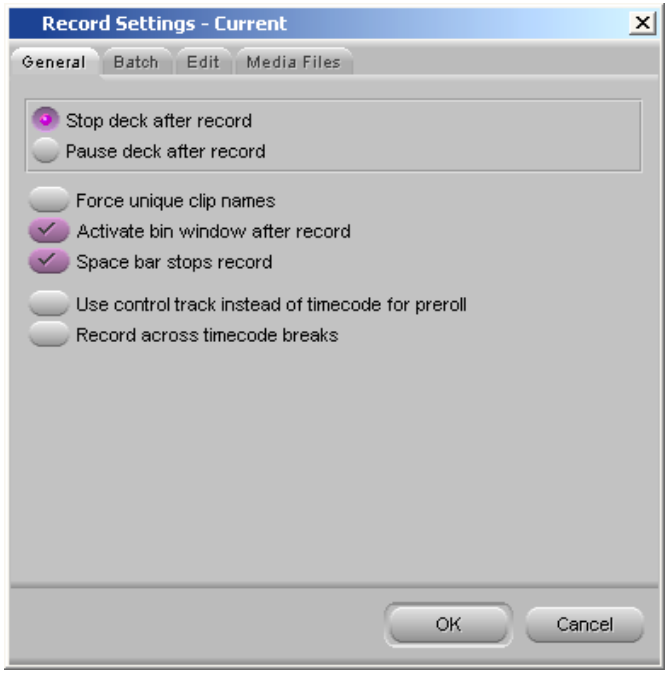
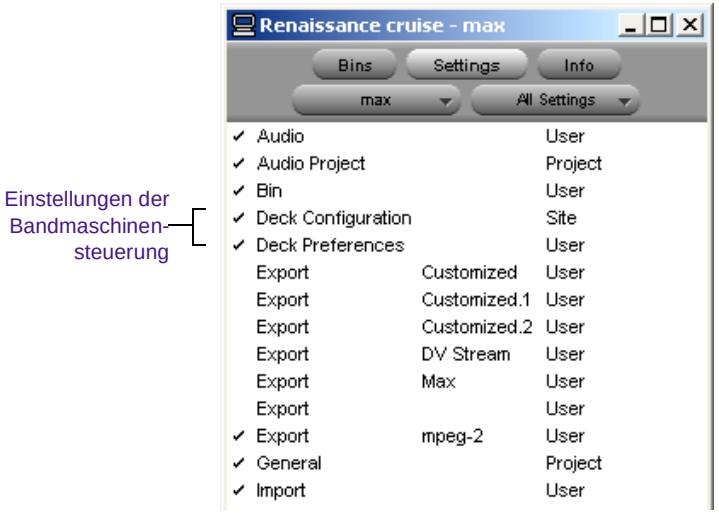


Table 6-3, **Table 6-4**, **Table 6-5** und **Table 6-6** beschreiben die Record Settings-Optionen. Eine vollständige Beschreibung der Aufzeichnungseinstellungen finden Sie in **„Aufzeichnungseinstellungen“ auf Seite 6-31**.

Bandmaschinenkonfiguration

Mit Hilfe der Bandmaschinenkonfiguration können Sie Steuerparameter für eine einzelne oder mehrere Bandmaschinen festlegen. Wie bei allen Arten von Einstellungen können Sie mehrere Versionen erstellen, aus denen Sie bei häufigen Änderungen der Hardwarekonfiguration auswählen können.

Einstellungen der Bandmaschinenkonfiguration und globale Einstellungen der Bandmaschinensteuerung erscheinen als separate Elemente in der Scroll-Liste Settings des Projektfensters.



Sie müssen die passenden Hardwareverbindungen konfigurieren, bevor die Einstellungen der Bandmaschinenkonfiguration wirksam werden. Weitere Information finden Sie im Avid Xpress DV Start-Handbuch.

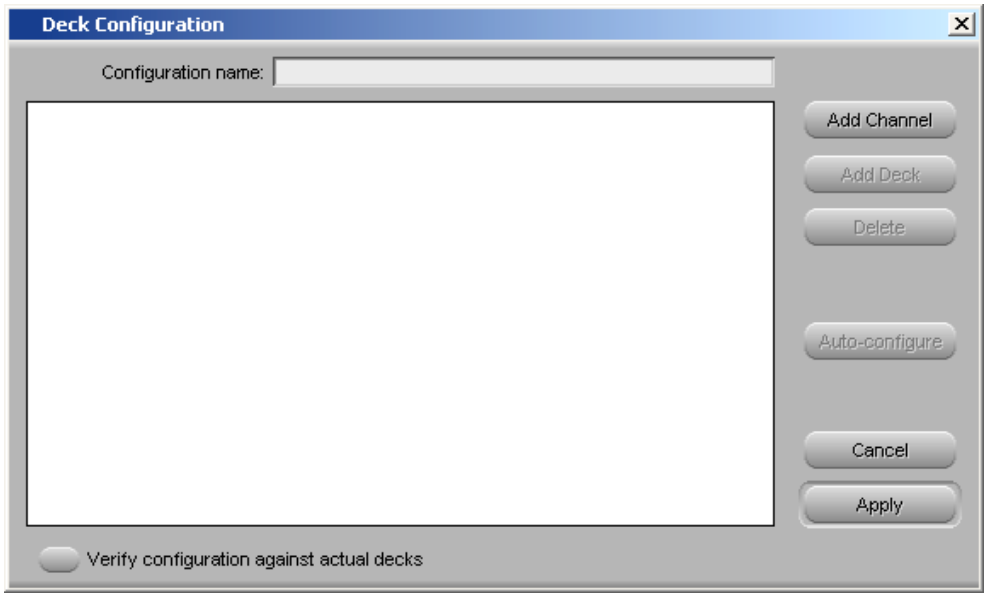
So konfigurieren Sie eine oder mehrere Bandmaschinen:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

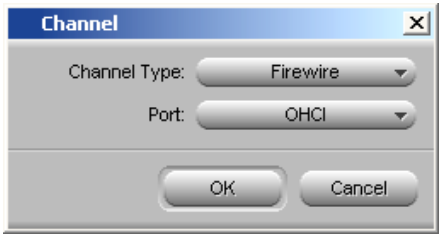
   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Doppelklicken Sie auf Deck Configuration.

   Das Dialogfeld Deck Configuration erscheint.



3. Wenn Sie Ihr System zum ersten Mal konfigurieren, klicken Sie auf die Schaltfläche Add Channel, um auf der linken Seite des Dialogfelds Deck Configuration ein neues Kanalfeld hinzuzufügen und automatisch ein Dialogfeld Channel zu öffnen.



4. Wählen Sie je nach Ihrer Systemkonfiguration im Popup-Menü Channel Type eine der folgenden Optionen:

   - **FireWire,** wenn Sie eine DV-Kamera bzw. Bandmaschine über eine FireWire-Verbindung verbinden

- **Direct,** wenn Sie eine Bandmaschine direkt über eine serielle Schnittstelle verbinden und Sie einen Transcoder verwenden, um die DV-Daten in Ihr System zu übertragen

5. Wählen Sie im Popup-Menü Port die Schnittstelle aus, an der Sie die Bandmaschine anschließen möchten.



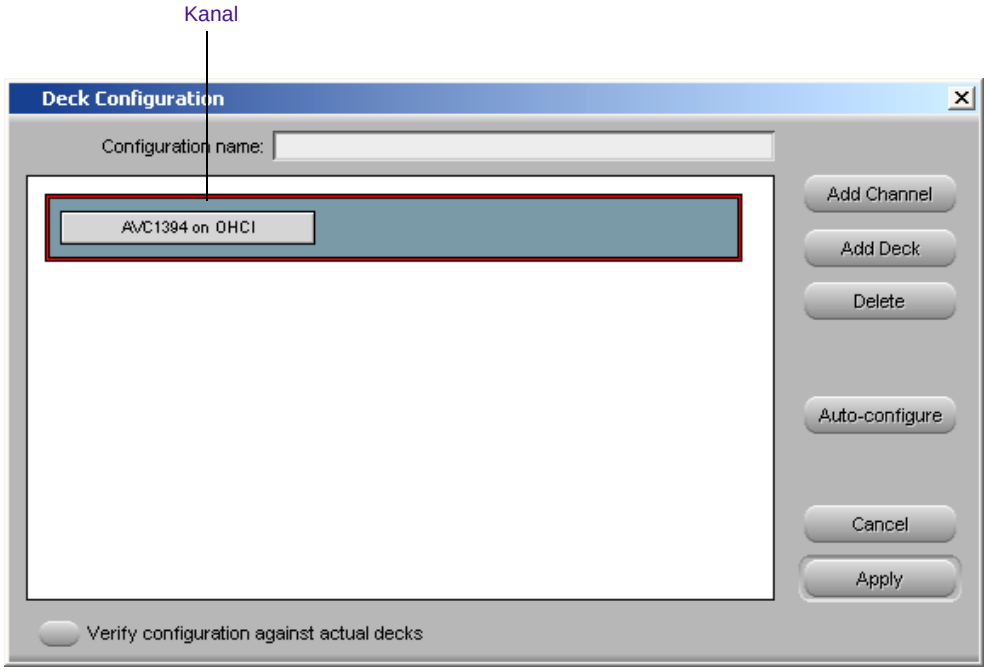
Wenn Sie nicht sicher sind, welcher Anschluss der richtige ist, überprüfen Sie die 9-Pin-Anschlüsse der seriellen Schnittstelle auf der Rückseite des Systems. Wenn die Schnittstellen nicht beschriftet sind, schlagen Sie in der mit Ihrem System gelieferten Hardware-Dokumentation nach.

6. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Channel zu schließen.

   Im eingeblendeten Dialogfeld werden Sie gefragt, ob Sie die Kanäle automatisch konfigurieren möchten.

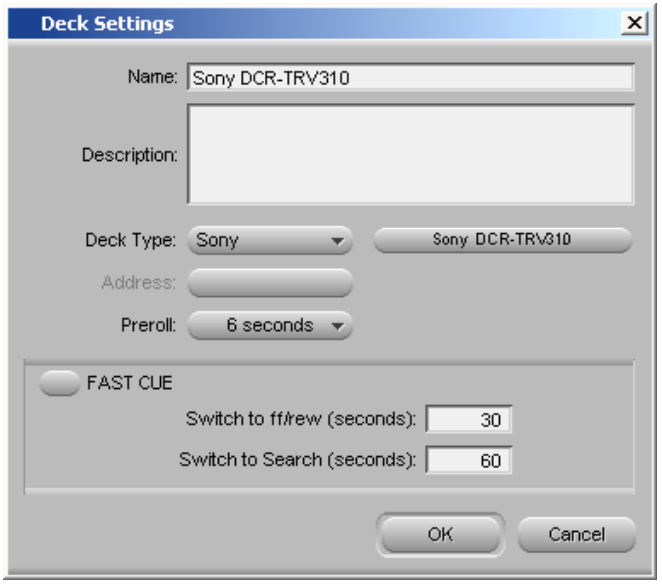
7. Klicken Sie auf Yes, wenn Sie den Kanal automatisch konfigurieren möchten.

   Im Anzeigebereich des Dialogfelds Deck Configuration erscheint gemeinsam mit der automatisch konfigurierten Bandmaschine ein neuer Kanal.



Sie können die Channel-Einstellungen jederzeit wieder öffnen und die Optionen durch Doppelklicken auf das Kanalfeld ändern.

8. So fügen Sie eine Bandmaschine hinzu::
   a. Klicken Sie auf Add Deck, um das Dialogfeld Deck Settings zu öffnen.



.

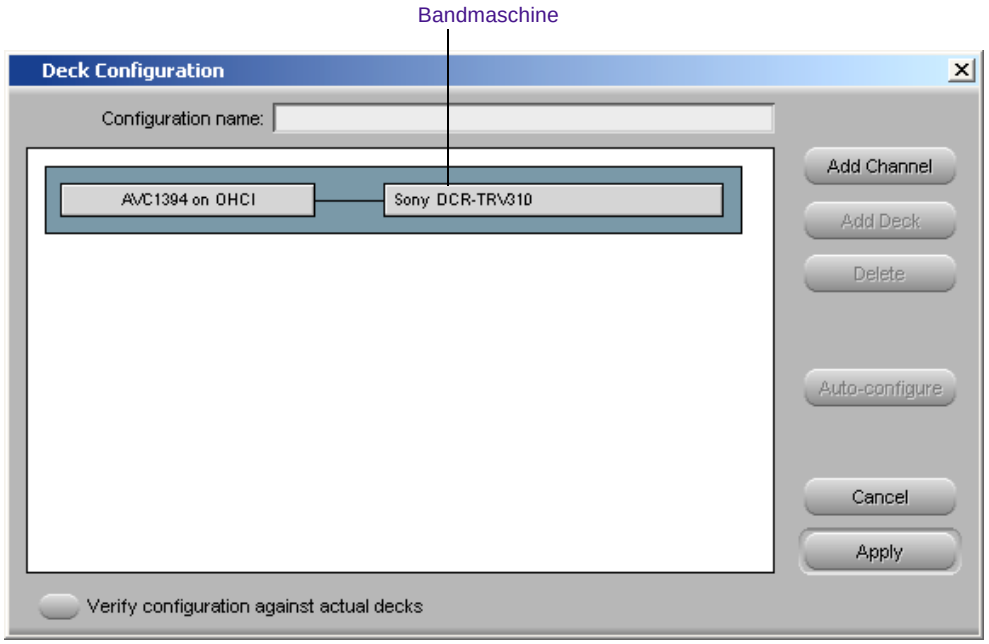
b. Wählen Sie die Einstellungen im Hinblick auf das verwendete Gerät. Informationen zu den Bandmaschineneinstellungen finden Sie unter **„Optionen für Bandmaschineneinstellungen“ auf Seite 6-13**.

c. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Deck Settings zu schließen, und kehren Sie zum Dialogfeld Deck Configuration zurück, in dem jetzt die Bandmaschine angezeigt wird.

Wenn bereits eine Bandmaschine an das System angeschlossen ist, können Sie auf die Schaltfläche Auto-configure klicken, um das Dialogfeld Deck Settings zu umgehen und eine Bandmaschine mit den Standardeinstellungen automatisch zu konfigurieren.

Nicht alle DV-Geräte reagieren auf den Befehl Auto-configure. Aufgrund dieser Einschränkung wählt Auto-configure nur eine allgemeine Geräteeinstellung. Wenn an Ihrem System eine digitale Kamera angeschlossen ist, achten Sie darauf, das passende Gerät aus dem

Popup-Menü Deck Type auszuwählen. Wenn an Ihrem System eine Bandmaschine mit einem Transcoder angeschlossen ist, achten Sie darauf, die passende Bandmaschine aus dem Popup-Menü Deck Type auszuwählen.



Sie können das Dialogfeld Deck Settings jederzeit wieder öffnen und die Optionen im Dialogfeld Deck Configuration durch Doppelklicken auf das Feld für die Maschine ändern.

9. Wiederholen Sie Schritt 2 bis 9 für jeden zusätzlichen Kanal oder jede zusätzliche Bandmaschine, die Sie konfigurieren möchten.
10. (Optional) Wählen Sie die Option Verify configuration against actual decks, wenn Sie die Bandmaschinenkonfiguration mit den an das System angeschlossenen Geräten vergleichen möchten.

    Das System überprüft die Bandmaschinenkonfiguration, wenn Sie im Dialogfeld Deck Configuration auf Apply geklickt haben und wenn Sie Avid Xpress DV starten. Wenn die Konfiguration nicht

mit der Bandmaschine übereinstimmt, werden Sie in einer Meldung darüber informiert.

11. Geben Sie in das Textfeld Configuration Name einen Namen ein, um die Bandmaschinenkonfiguration zu benennen. Die neue Bandmaschinenkonfiguration wird in der Scroll-Liste Settings des Projektfensters angezeigt.
12. Klicken Sie auf Apply, um die Konfiguration zu übernehmen und schließen Sie das Dialogfeld Deck Configuration.
13. Falls erforderlich, doppelklicken Sie in der Liste Settings des Projektfensters auf Deck Preferences, um globale Steuerungsoptionen für die Bandmaschine anzupassen.

Löschen von Bandmaschinenkonfigurationen

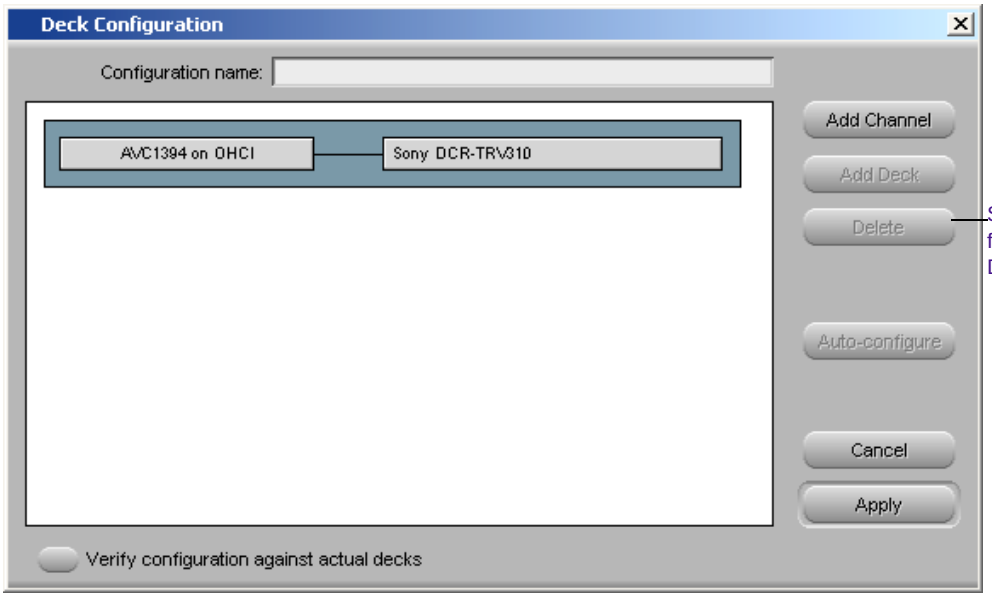
So löschen Sie eine Bandmaschinenkonfiguration:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Doppelklicken Sie auf Deck Configuration.

   Das Dialogfeld Deck Configuration erscheint.



3. Klicken Sie im Anzeigebereich auf den Namen des aktuell konfigurierten Kanals bzw. der aktuell konfigurierten Bandmaschine.

   Der gesamte Anzeigebereich sollte von einem roten Rahmen umgeben sein.

4. Klicken Sie auf Delete.

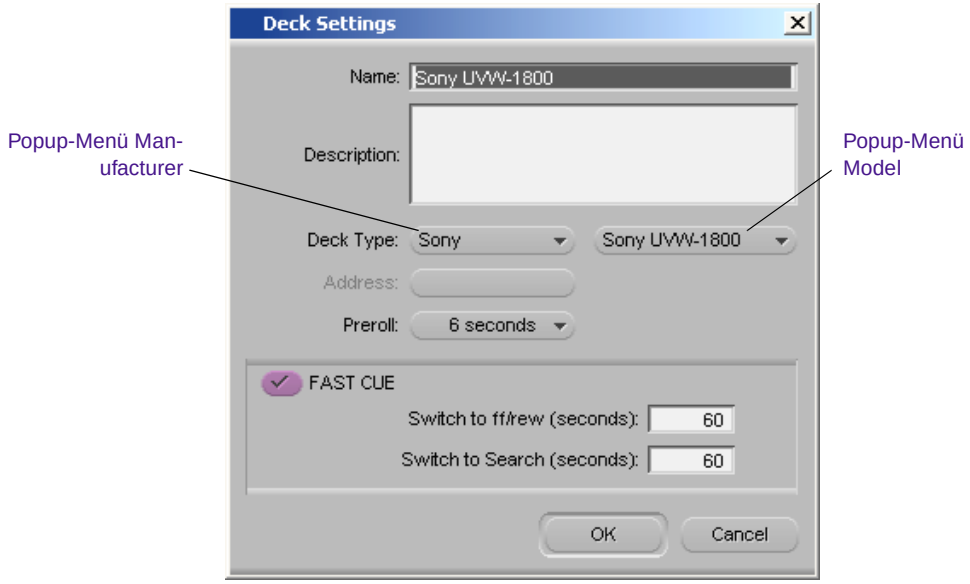
5. Klicken Sie auf Apply, um die Änderungen zu bestätigen und schließen Sie das Dialogfeld.

Optionen für Bandmaschineneinstellungen

So öffnen Sie das Dialogfeld Deck Settings:

Klicken Sie im Dialogfeld Deck Configuration auf die Schaltfläche Add Deck.

Wählen Sie in der Maschinensteuerung des Aufzeichnungs-Tools aus dem Popup-Menü Deck Selection die Option Adjust Deck aus.



.

In **Table 6-1** werden die Optionen für die Bandmaschineneinstellung beschrieben.

Tabelle 6-1 Deck Settings-Optionen

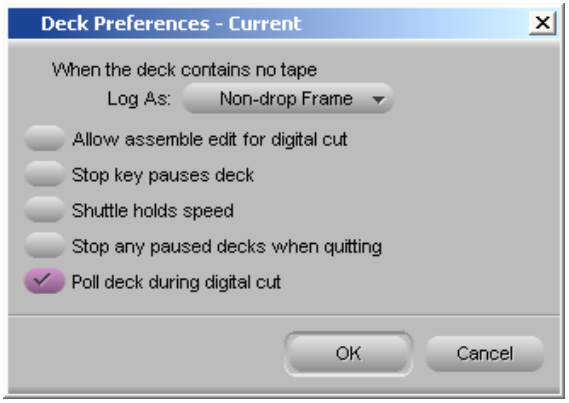
Option	Suboption	Beschreibung
Name		Benennen Sie die Bandmaschine. Der Standardname stimmt mit dem Maschinentyp überein.
Beschreibung		Geben Sie Hinweise zur Maschine ein.

Tabelle 6-1 Deck Settings-Optionen (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
Deck Type		Wählen Sie im Popup-Menü Manufacturer den Hersteller und im Popup-Menü Model das Modell Ihrer Bandmaschine. Falls Ihr Gerät nicht in der Liste aufgeführt ist, wählen Sie im Popup-Menü Manufacturer die Option Generic und im Popup-Menü Model die Option GenericDVtemplate. *Falls während der Wiedergabe laufend die Meldung „Fail to find preroll“ angezeigt wird, wählen Sie im Popup-Menü Model die Option GenericDVBasicDevice-NTSC bzw. GenericDVBasicDevice-PAL.*
Address		Nur für Gebrauch mit VLX*i* ® (vgl. VLX*i*-Dokumentation). Wenn Sie Bandmaschinensteuerung direkt über eine serielle Schnittstelle verwenden, ist diese Option nicht verfügbar.
Preroll		Diese Option gibt an (in Sekunden), wie lange das Band vorläuft, bevor eine Aufzeichnung oder eine digitale Ausspielung beginnt. Die Standardvorgabe basiert auf dem Typ des Videorecorders (MAZ).
Fast Cue		Diese Option beschleunigt lange Suchprozesse, wenn Ihre Bandmaschine Timecode im Vorlauf- oder Rücklaufmodus lesen kann.
	Switch to ff / rew (seconds)	Wenn diese Option aktiviert ist, schaltet das System auf Vorlauf oder Rücklauf um, wenn der Ziel-Timecode über die gewählte Sekundenanzahl ab der gegenwärtigen Bandposition hinausgeht. In der Standardeinstellung schaltet die Maschine auf Vorlauf oder Rücklauf um, um einen Ziel-Timecode zu erreichen, der mehr als 60 Sekunden entfernt ist. Wenn Ihre Maschine mit hoher Geschwindigkeit läuft, können Sie diesen Wert erhöhen, so dass das System den Schnellsuchlauf nur für lange Suchvorgänge verwendet.
	Switch to Search (seconds)	Wenn diese Option ausgewählt ist, schaltet das System aus dem Vorlauf oder Rücklauf zurück, wenn es sich innerhalb der festgelegten Sekundenanzahl des Ziel-Timecode befindet. Per Vorgabe schaltet das System in den Suchmodus, wenn es sich 60 Sekunden vom Ziel-Timecode entfernt befindet.

Festlegen von Maschineneinstellungen

Bandmaschineneinstellungen sind globale Einstellungen für Grundfunktionen der Bandmaschinensteuerung. Diese Einstellungen gelten für alle an Ihr System angeschlossenen Bandmaschinen, unabhängig von Ihrer Bandmaschinenkonfiguration. Sie können das Dialogfeld Deck Preferences in der Scroll-Liste Settings des Projektfensters öffnen.



In**Table 6-2** werden die bei Bandmaschineneinstellungen möglichen Optionen erklärt.

Tabelle 6-2 Deck Preferences-Optionen

Option	Beschreibung
When the deck contains no tape Log as	Wählen Sie das Timecode-Format (Drop-Frame oder Non-Drop-Frame), mit dem Clips protokolliert werden sollen, wenn sich kein Band in der Bandmaschine befindet. Ist ein Band eingelegt, verwendet das System automatisch das Timecode-Format auf dem Band.

Tabelle 6-2 Deck Preferences-Optionen (Forts.)

Option	Beschreibung
Allow assemble edit for digital cut	Mit dieser Option können Sie neben den Assemble Edit-Funktionen Ihres Recorders solche Funktionen auch im Digital Cut-Tool verwenden. Wählen Sie diese Option aus, um bildgenaue digitale Ausspielungen schnell aufzuzeichnen, ohne vorher Bänder komplett vorkodieren zu müssen. Weitere Informationen zur digitalen Ausspielung und zur Assemble Edit-Funktion finden Sie in **Kapitel 18**.
Stop key pauses deck	Diese Option definiert die Funktion der Stopp-Taste (Leertaste) auf der Tastatur. Wählen Sie diese Option aus, um der Leertaste die Funktion der Pause-Taste der Bandmaschine zuzuordnen. Deaktivieren Sie die Option, um der Leertaste die Funktion der Stopp-Taste zuzuordnen. Wenn die Option aktiviert ist und die Köpfe des Videorecorders vom Band abgehoben sind, werden die Köpfe durch Drücken der Leertaste an das Band geführt, und der Recorder geht in Pausen-Betrieb. Mit der Schaltfläche Stop im Aufzeichnungs-Tool werden die Bandmaschinen gestoppt.
Shuttle holds speed	Wenn diese Option aktiviert ist, ändert sich die Funktionsweise der Shuttle-Taste: Das Band wird dann beim Loslassen der Taste weiter mit konstanter Geschwindigkeit abgespielt, statt zu stoppen.
Stop any paused decks when quitting	Wenn diese Option ausgewählt ist, werden beim Verlassen der Avid Xpress DV -Anwendung alle angehaltenen Maschinen gestoppt. Durch Auswahl dieser Option wird unnötige Abnutzung der Maschinenköpfe vermieden.
Poll deck during digital cut	Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Ist sie ausgewählt, überprüft das Avid Xpress DV-System die Maschine auf den aktuellen Timecode und zeigt diesen im Timecode-Fenster der Maschinensteuerung an. Wenn die Bildqualität auf der digitalen Ausspielung nachlässt (besonders als Rauschen während Schwarzfilm wahrnehmbar), deaktivieren Sie diese Option, und nehmen Sie die digitale Ausspielung erneut auf. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird die Timecode-Anzeige in der Bandmaschinensteuerung nicht aktualisiert, solange die digitale Ausspielung läuft.

Einrichten des Aufzeichnungs-Tools

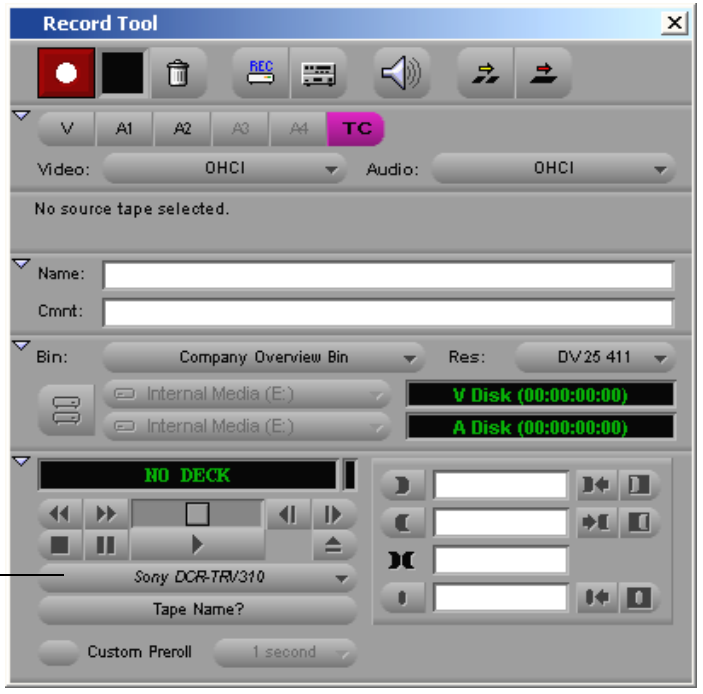
Das Aufzeichnungs-Tool enthält Bedienelemente zum Anfahren, Markieren und Loggen von Filmmaterial und ermöglicht das Festlegen von Aufzeichnungsparametern wie z.B. Ausgangs- und Ziellaufwerken.

Starten des Aufzeichnungs-Tools

So starten Sie das Aufzeichnungs-Tool:

Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.

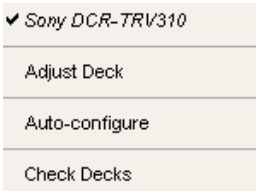
Das Aufzeichnungs-Tool wird geöffnet.



Popup-Menü Deck Selection

Auswählen einer Bandmaschine

Das Popup-Menü Deck Selection im Aufzeichnungs-Tool enthält eine Liste aller Bandmaschinen, die beim Aufrufen des Aufzeichnungsmodus an das System angeschlossen, eingeschaltet und initialisiert waren. Standardmäßig wird die erste Bandmaschine bzw. Kamera der Liste ausgewählt, es sei denn, alle Bandmaschinen bzw. Kameras sind offline.



So aktivieren Sie die Wiedergabe einer verfügbaren Bandmaschine bzw. Kamera:

Wählen Sie den Namen einer zuvor konfigurierten Bandmaschine oder Kamera im Menü aus.

Wählen Sie Auto-configure aus, um automatisch die Standardmaschineneinstellungen für einen Videorecorder zu aktivieren, der momentan an das System angeschlossen ist.

Nicht alle DV-Geräte reagieren auf den Befehl Auto-configure. Aufgrund dieser Einschränkung wählt Auto-configure nur eine allgemeine Geräteeinstellung. Wenn an Ihrem System eine digitale Kamera angeschlossen ist, achten Sie darauf, das passende Gerät aus dem Popup-Menü Deck Type auszuwählen. Wenn an Ihrem System eine Bandmaschine mit einem Transcoder angeschlossen ist, achten Sie darauf, die passende Bandmaschine aus dem Popup-Menü Deck Type auszuwählen.

Wenn Sie vergessen haben, vor dem Aktivieren des Aufzeichnungsmodus eine Bandmaschine oder Kamera einzuschalten oder zu verbinden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Vergewissern Sie sich, dass die Bandmaschine angeschlossen und eingeschaltet ist.
2. Wählen Sie im Aufzeichnungs-Tool im Popup-Menü Deck Selection den Befehl Check Decks, um die Steuerung der Bandmaschine wiederherzustellen.

Auswählen des Audioeingangs

So wählen Sie einen Audioeingang aus:

Verwenden Sie eine der folgende Optionen aus dem Popup-Menü Audio:

- Aux
- Video
- CD Player
- Line In
- Microphone
- Phone Line
- OHCI or 1394



Diese Optionen sind je nach System unterschiedlich.

Anzeigen des Videoeingangs

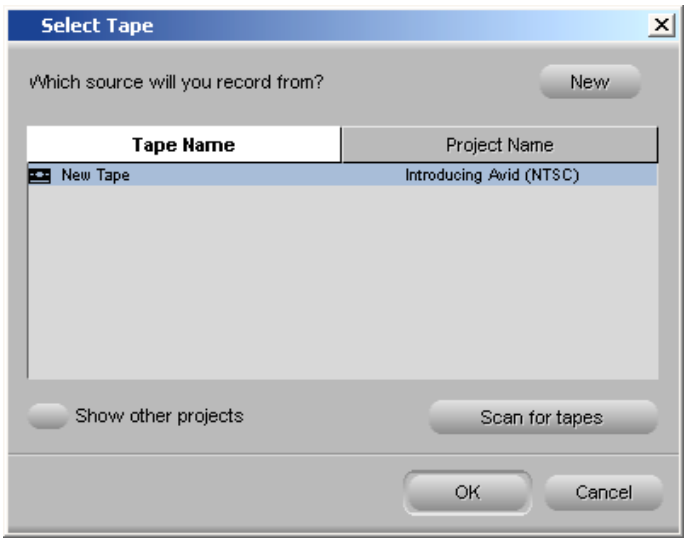
Der verfügbare Videoeingang wird im Popup-Menü Video angezeigt. Wenn Sie über eine OHCI-Karte verfügen, erscheint OHCI im Menü. Für eine Canopus™-Karte wird 1394 angezeigt.

Auswählen eines Bands

So wählen Sie ein Zuspielband aus:

1. Legen Sie ein Band in Ihren Recorder ein.

   Das Dialogfeld Select Tape erscheint.



2. Spielen Sie das Band innerhalb eines NTSC-Projekts kurz ab, so dass das System das Timecode-Format des Bands (Drop-Frame oder Non-Drop-Frame) erkennen kann. Wenn Sie dies nicht tun, behält das System das Timecode-Format bei, das im Dialogfeld Deck Preferences eingestellt ist, und lässt das tatsächliche Format des Bands unberücksichtigt. Sie erhalten dann möglicherweise eine Meldung, die ein falsches Band anzeigt.

Beim Drop-Frame-Timecode werden die Stunden, Minuten, Sekunden und Bilder in der Timecode-Anzeige durch Semikola getrennt. Non-Drop-Frame-Timecode erscheint mit Doppelpunkten. (Drop-Frame- und Non-Drop-Frame-Timecode gibt es nur in NTSC-Projekten.)

Informationen zu Benennungskonventionen von Bändern finden Sie unter **„Benennen von Bändern“ auf Seite 5-3**.

3. Geben Sie auf eine der folgenden Weisen einen Bandnamen ein:
   - Wählen Sie den Namen in der Liste aus, die im Dialogfeld Select Tape angezeigt wird, und klicken Sie auf OK.
   - Klicken Sie auf New, wenn das Band nicht in der Liste erscheint. Geben Sie den neuen Namen in das Dialogfeld ein, und klicken Sie auf OK.

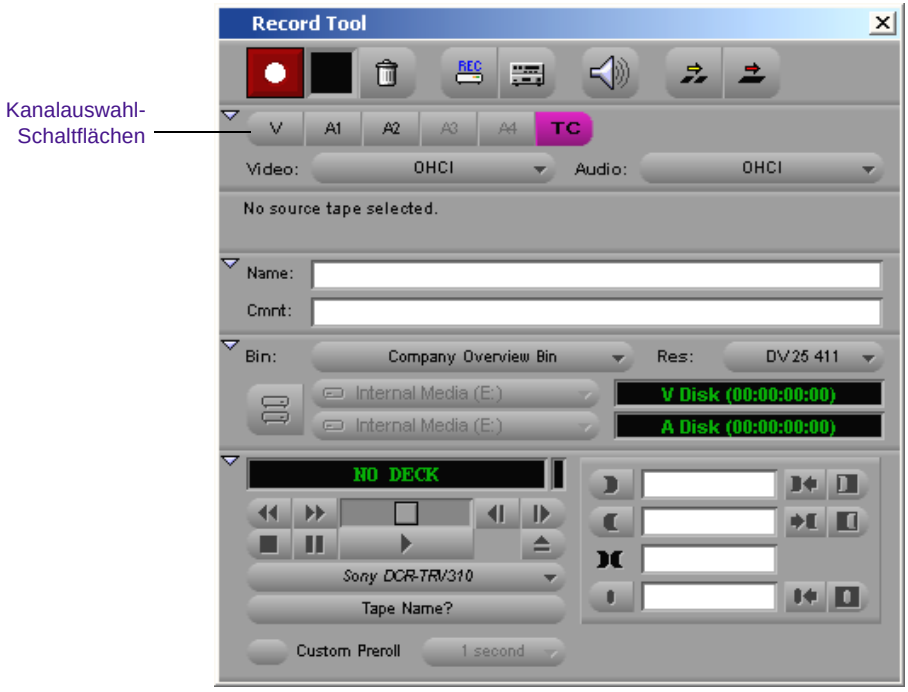
Auswählen von Player-Spuren

Sie können die aufzuzeichnenden Spuren des Zuspielbandes auswählen.

So wählen Sie nur die Spuren aus, die aufgezeichnet werden sollen:

Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltflächen zur Kanalauswahl.

Die Timecode-Spur wird standardmäßig ausgewählt.



Wenn Sie im Aufzeichnungsmodus das Zuspielvideo nicht sehen bzw. das Zuspielaudio nicht hören können, stellen Sie mit Hilfe der Schaltflächen zur Kanalauswahl sicher, dass die richtigen Spuren ausgewählt wurden.

So aktivieren oder deaktivieren Sie alle Spuren gleichzeitig:

Halten Sie die Alt-Tastegedrückt, und klicken Sie auf eine beliebige Schaltfläche zur Kanalauswahl.

Auswählen einer Ziel-Bin

Sie wählen eine Bin als Ziel für die Masterclips aus, die beim direkten Aufzeichnen (on-the-fly) entstehen. Sie können als Ziel auch eine Bin auswählen, die die geloggten Clips enthält, die Sie bei der Mehrfachaufzeichnung Ihres Materials verwenden möchten.

Sie haben folgende Möglichkeiten, eine Ziel-Bin auszuwählen:

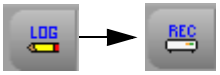
Wählen Sie im Popup-Menü Bin des Aufzeichnungs-Tools eine bestehende Bin aus.

Aktivieren Sie eine zuvor erstellte Bin, indem Sie im Menü File den Befehl Open Bin auswählen, und öffnen Sie diese dann im Dialogfeld Open Bin.

Erstellen Sie eine neue Bin, indem Sie im Menü File den Befehl New Bin auswählen; benennen und öffnen Sie diese dann im Dialogfeld New Bin.

Auswählen der Ziellaufwerke

So wählen Sie die Ziellaufwerke für die aufgezeichneten Medien aus:



1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich im Aufzeichnungsmodus befinden. Wenn das Aufzeichnungs-Tool sich im Log-Modus befindet, klicken Sie auf die Schaltfläche Record / Log Mode, um in den Aufzeichnungsmodus zurückzuschalten (dies ist an der Beschriftung REC auf der Schaltfläche erkennbar.)
2. Legen Sie fest, ob Audio- und Videospuren auf demselben oder auf getrennten Laufwerken aufgezeichnet werden sollen.
3. Wählen Sie in den entsprechenden Popup-Menüs die gewünschten Ziellaufwerke aus.

Festlegen eines gemeinsamen Ziellaufwerks

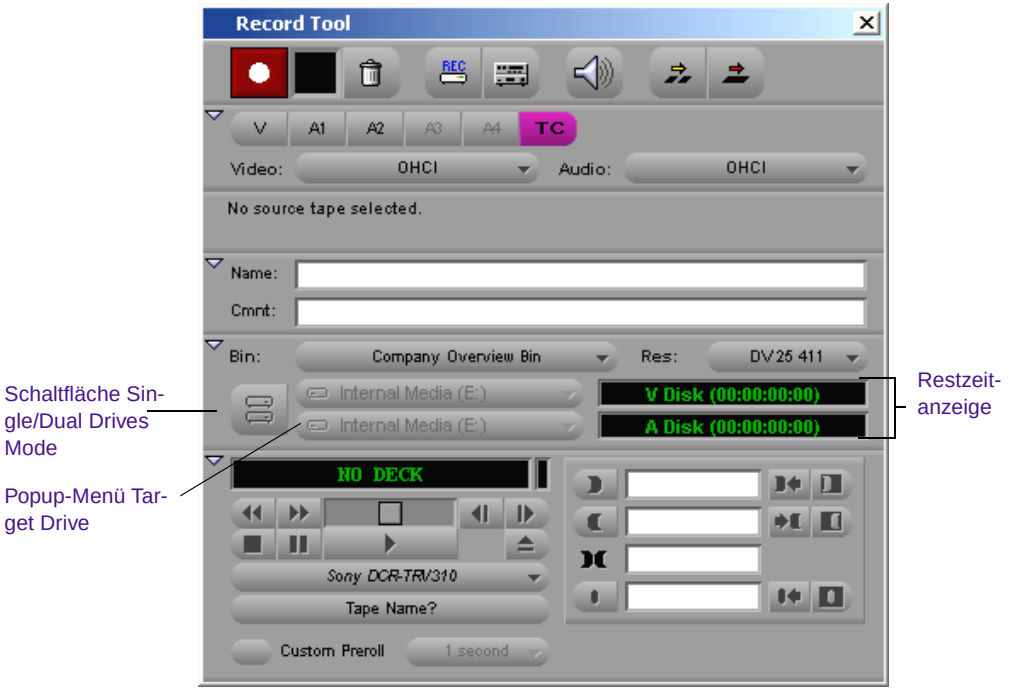
Standardmäßig wählt das Aufzeichnungs-Tool für jeden Clip ein einzelnes, gemeinsames Medienlaufwerk zum Aufzeichnen von Video und Audio an. Diese Option ist geeignet, wenn Sie beispielsweise in einer Ein-Halbbild-Auflösung aufzeichnen und die Wiedergabeleistung nicht von Bedeutung ist.

So bestimmen Sie ein einzelnes Ziellaufwerk:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.



2. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Single / Dual Drives Mode, bis das Symbol für Single-Drive angezeigt wird.



3. Wählen Sie im Popup-Menü Target Drive das gewünschte Laufwerk aus.

   Das Laufwerk, dessen Name im Menü fett geschrieben erscheint, bietet die meiste Speicherkapazität. Die Restzeit wird anhand der ausgewählten Auflösung berechnet.

Auswählen getrennter Ziellaufwerke für Video und Audio

Durch Ansteuern von separaten Laufwerken für Video- und Audiospuren kann die Leistung verbessert werden, weil das System

nicht alle Informationen unter separaten Adressen auf einem einzigen Laufwerk ablegen muss. Mit dieser Methode können Sie außerdem die Aufzeichnungszeitmaximieren, weil das System Material auf zwei Laufwerken speichert und nicht nur auf einem.

So steuern Sie separate Laufwerke für Audio und Video an:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.



2. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Single / Dual Drives Mode, bis das Dual Drives-Symbol darauf erscheint.
3. Wählen Sie in den beiden Popup-Menüs Target Drive getrennte Laufwerke für Video und Audio aus.

   Die Laufwerksnamen, die fett geschrieben erscheinen, bieten die meiste Speicherkapazität. Die Restzeit auf jedem ausgewählten Laufwerk wird anhand der ausgewählten Auflösung berechnet.

Interpretieren der Restzeitanzeige

Sie können die Zahlen in der Restzeitanzeige des Aufzeichnungs-Tools anhand folgender Faktoren interpretieren:

- Jeder aufgezeichnete Clip ist durch das Avid Xpress DV -System auf eine maximale Dateigröße von 2 GB beschränkt. Größere Clips werden mit mehr als einer Mediendatei verbunden.
- Wenn das ausgewählte Laufwerk ausreichend Kapazität aufweist, wird bei der Berechnung der im Aufzeichnungs-Tool angezeigten Restzeit davon ausgegangen, dass ein Clip bei der ausgewählten Auflösung 2 GB belegt. Diese Zahl wird, solange die erforderliche Speicherkapazität vorhanden ist, für jeden aufgezeichneten Clip neu angegeben.
- Wenn Sie eine andere Auflösung wählen, wird die Restzeitanzeige entsprechend angepasst.

- Beträgt die freie Kapazität des ausgewählten Laufwerks weniger als 2 GB, nimmt die Restzeit mit jedem aufgezeichneten Clip ab, bis das Laufwerk voll ist.



Weitere Informationen zu Speicheranforderungen finden Sie unter ***„Speicheranforderungen“ auf Seite 6-54****.*

Aufzeichnen in mehrere Mediendateien

Das Aufzeichnen von Video und Audio in mehrere Mediendateien über mehrere Laufwerke hat folgende Vorteile:

- Sie können längere Clips erstellen, deren Mediendateien ansonsten die maximale Dateigröße von 2 GB überschreiten würden.
- Sie können alle Laufwerke mit der Option Multiple Files zusammen gruppieren, wodurch dem System ermöglicht wird, lange Clips, beispielsweise aus einer Satellitenquelle, ohne Unterbrechungen aufzuzeichnen.
- Das System nutzt die Laufwerksspeicherkapazität effizienter aus, insbesondere beim Aufzeichnen langer Clips.

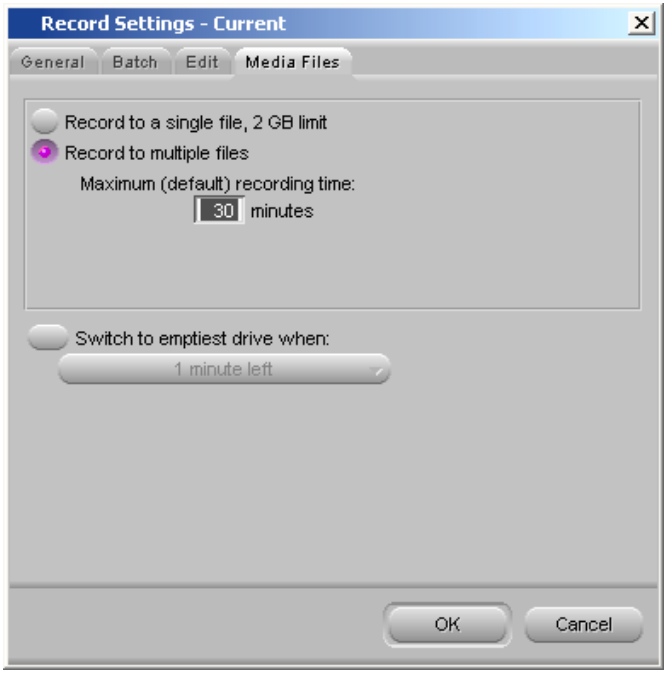
So zeichnen Sie Video bzw. Audio in mehrere Mediendateien auf:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Doppelklicken Sie auf Record.

   Das Dialogfeld Record Settings wird eingeblendet.



3. Klicken Sie auf die Registerkarte Media Files.
4. Wählen Sie die Option Record to multiple files.
5. Akzeptieren Sie die Standardeinstellung oder legen Sie im Textfeld Maximum (default) recording time eine andere Obergrenze für die Aufzeichnungszeit fest.

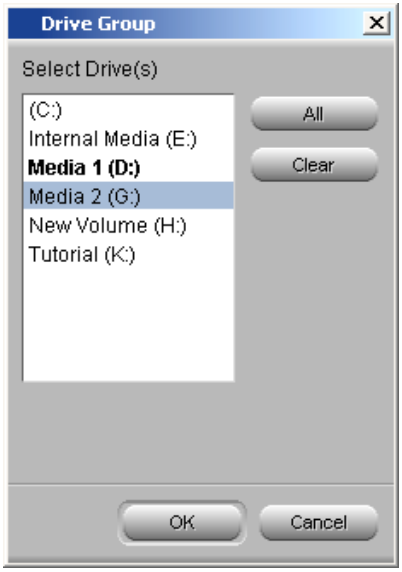
Wenn einer der aufgezeichneten Clips länger als 30 Minuten sein könnte, geben Sie einen höheren Wert in dieses Textfeld ein, da das System sonst die Aufzeichnung nach 30 Minuten abbricht.

6. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld zu schließen und die Optionen anzuwenden.
7. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.

   Das Fenster für das Aufzeichnungs-Tool wird geöffnet.

8. Zum Aufzeichnen in mehrere Dateien auf verschiedenen Laufwerken wählen Sie im Popup-Menü Target Drive des Aufzeichnungs-Tools den Befehl Change Group.

   Das Dialogfeld Drive Group erscheint.



9. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf mehrere Laufwerke, um diese in die Aufzeichnung aufzunehmen, oder klicken Sie auf All, um alle Laufwerke auszuwählen.

Durch Klicken auf Clear wird die Auswahl aufgehoben. Sie können nur dann auf OK klicken und das Dialogfeld schließen, wenn mindestens ein Laufwerk ausgewählt ist.

10. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld zu schließen und die Änderungen anzuwenden.
11. Fahren Sie mit dem Aufzeichnen fort.

Aus Gründen der Verwaltung von Mediendateien wird mit jedem Clip, der die Maximalgröße von 2 GB überschreitet, mehr als eine Mediendatei verknüpft. Wenn Sie die Timeline des Clips im Player-Popup-Monitor anzeigen, sehen Sie infolge der separaten Mediendateien auch Trennschnitte. Diese Trennschnitte erscheinen jedoch nicht in der Timeline der Sequenz im Composer-Monitor.

Aufzeichnen über Timecode-Sprünge hinweg

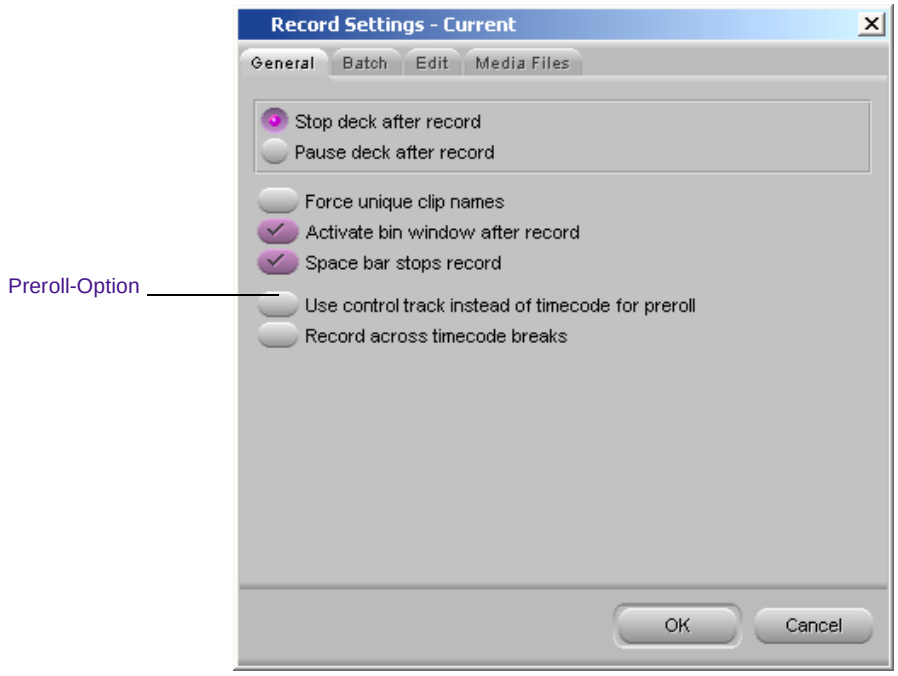
Eine vollständige Beschreibung der Verfahren zum Suchen und Ändern von Einstellungen finden Sie unter **„Scroll-Liste Settings“ auf Seite 3-20**.

So zeichnen Sie über Timecode-Sprünge auf:

Wählen Sie im Dialogfeld Record Settings auf der Registerkarte General die Option Record across timecode breaks. Siehe **„Registerkarte General im Dialogfeld Record Settings“ auf Seite 6-32**.

So zeichnen Sie das gesamte Material ab einem Timecode-Sprung auf:

Aktivieren Sie Use control track instead of timecode for preroll.



Ansonsten benötigt das System ungefähr 1 bis 6 Sekunden ununterbrochenen Timecode nach dem Sprung, um Preroll vor dem Aufzeichnen durchzuführen.

Diese Option ist besonders nützlich, wenn Sie eine Mehrfachaufzeichnung über Timecode-Sprünge hinweg durchführen. Sie können diese Option jedoch auch zum manuellen Aufzeichnen von jeweils nur einem Clip auswählen.

Aufzeichnungseinstellungen

Über die Aufzeichnungseinstellungen legen Sie fest, wie Clips aufgezeichnet werden.

So öffnen Sie das Dialogfeld Record Settings:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

2. Doppelklicken Sie auf Record.

   Das Dialogfeld Record Settings wird eingeblendet.

Registerkarte General im Dialogfeld Record Settings

Die folgende Abbildung zeigt die Registerkarte General im Dialogfeld Record Settings.

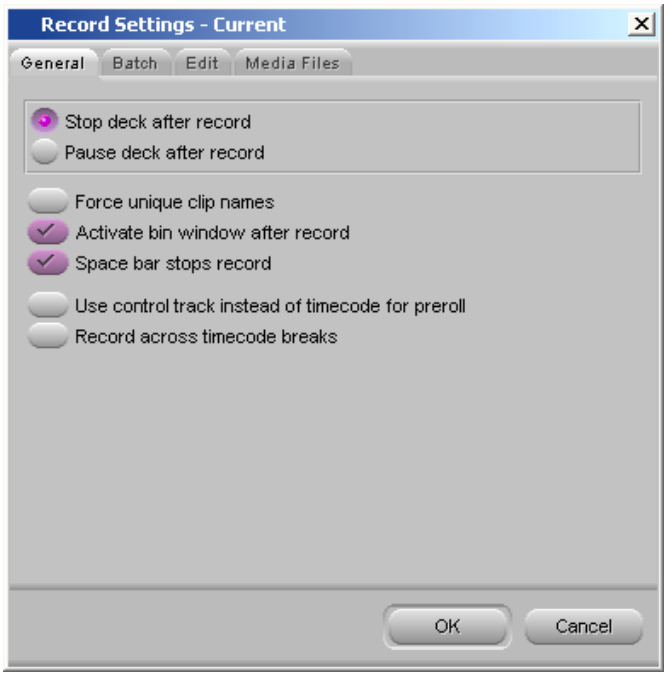


Table 6-3 beschreibt die Optionen der Registerkarte General im Dialogfeld Record Settings.

Tabelle 6-3 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte General)

Option	Beschreibung
Stop deck after record	Wählen Sie diese Option, wenn nach Beendigung der Aufzeichnung die Bandmaschine angehalten werden soll.
Pause deck after record	Wählen Sie diese Option, wenn nach Beendigung der Aufzeichnung die Bandmaschine zeitweise angehalten werden soll.
Force unique clip names	Wählen Sie diese Option, wenn das System automatisch einen Clipnamen anhand des Bin-Namens zuweisen soll. Vergewissern Sie sich dabei, dass dieser oder ein anderer Name, den Sie bestimmen, nicht bereits für ein anderes Objekt in der Bin verwendet wird.
Activate bin window after record	Wählen Sie diese Option, wenn das Avid-System nach Abschluss der Aufzeichnung vom Aufzeichnungs-Tool zu einem Bin-Fenster umschalten soll. Auf diese Weise können Sie sofort mit der Arbeit in der Bin beginnen.
Space bar stops record	Wählen Sie diese Option, wenn Sie mit Hilfe der Leertaste während der Aufzeichnung Clipnamen erstellen wollen. Wenn Sie dann während der Aufzeichnung die Leertaste drücken, hält das System den Aufzeichnungsvorgang an, erstellt aus dem aufgezeichneten Material einen Clip und legt diesen in der aktiven Bin ab.
Use control track instead of timecode for preroll	Wenn diese Option ausgewählt ist, verwendet das System für die Preroll von 1 bis 6 Sekunden vor der Aufzeichnung keinen Timecode. Stattdessen verwendet es die Steuerspur, um die Preroll zeitlich zu bemessen, und zeichnet das gesamte Filmmaterial nach dem Timecode-Sprung auf. Diese Option ist nützlich, wenn Sie eine Mehrfachaufzeichnung über Timecode-Sprünge hinweg durchführen oder wenn Sie manuell immer nur einen Clip aufzeichnen wollen.
Record across timecode breaks	Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Bereiche mit unterbrochenem Timecode auf einem Band als einzelne Clips aufgezeichnet. Deaktivieren Sie die Option, damit das System die Aufzeichnung anhält und eine Fehlermeldung ausgibt, wenn eine Unterbrechung im Timecode gefunden wird.

Registerkarte Batch im Dialogfeld Record Settings

Die folgende Abbildung zeigt die Registerkarte Batch im Dialogfeld Record Settings.

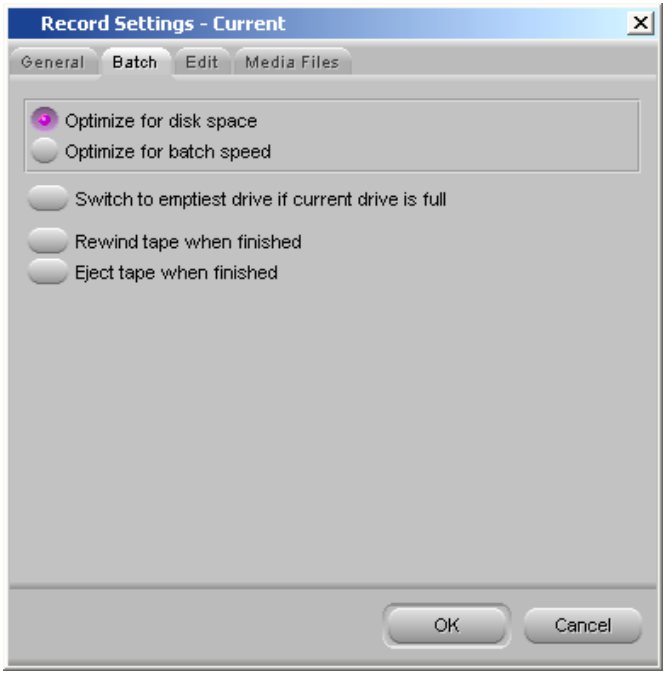


Table 6-4 beschreibt die Optionen der Registerkarte Batch im Dialogfeld Record Settings.

Tabelle 6-4 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Batch)

Option	Beschreibung
Optimize for disk space	Wenn diese Option aktiviert ist, werden nur die exakte Menge an Material in den Masterclips sowie alle zusätzlichen Handles aufgezeichnet. Bei einer Mehrfachaufzeichnung wird das Band für jeden Masterclip angehalten und eine separate Preroll durchgeführt.

Tabelle 6-4 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Batch) (Forts.)

Option	Beschreibung
Optimize for batch speed	Ist diese Option aktiviert, beschleunigt das System die Mehrfachaufzeichnung, indem die Bandmaschine zwischen benachbarten Clips weiter vorlaufen kann. Damit diese Operation ausgeführt werden kann, müssen die aneinander grenzenden Clips folgenden Kriterien entsprechen: • Zwischen der OUT-Marke des ersten Clips und der IN-Marke des zweiten Clips dürfen höchstens 5 Sekunden liegen. • Die beiden Clips müssen dieselbe Videoauflösung und Audiorate haben. *Wenn Sie diese Option auswählen, wird u.U. mehr Material als erforderlich aufgezeichnet.*
Switch to emptiest drive if current drive is full	Wenn Sie diese Option auswählen, schaltet das System auf das Medienspeicher-Ziellaufwerk mit dem meisten verfügbaren Speicherplatz, wenn der Speicherplatz des aktuellen Ziellaufwerks während der Aufzeichnung belegt wird. Das System schaltet um, bevor die Aufzeichnung des Clips gestartet wird, wenn der Clip zu lang ist. Eine vollständige Anleitung finden Sie unter **„Mehrfachaufzeichnung von Clips“ auf Seite 7-24**. Wenn Sie diese Option nicht wählen, wird der Aufzeichnungsvorgang abgebrochen, sobald ein Laufwerk voll ist.
Rewind tape when finished	Wenn Sie diese Option auswählen, spult das System die Bänder nach Beendigung der Mehrfachaufzeichnung zurück.
Eject tape when finished	Wenn Sie diese Option ausgewählt haben, wird das Band ausgeworfen, sobald das letzte Bild dieses Bands verwendet wurde. Damit wird Ihnen eine effizientere Arbeitsweise ermöglicht, da Sie so andere Aufgaben ausführen können, während das Band in Verwendung ist, aber mitbekommen, wann es nicht mehr benötigt wird.

Registerkarte Edit im Dialogfeld Record Settings

Die folgende Abbildung zeigt die Registerkarte Edit im Dialogfeld Record Settings.

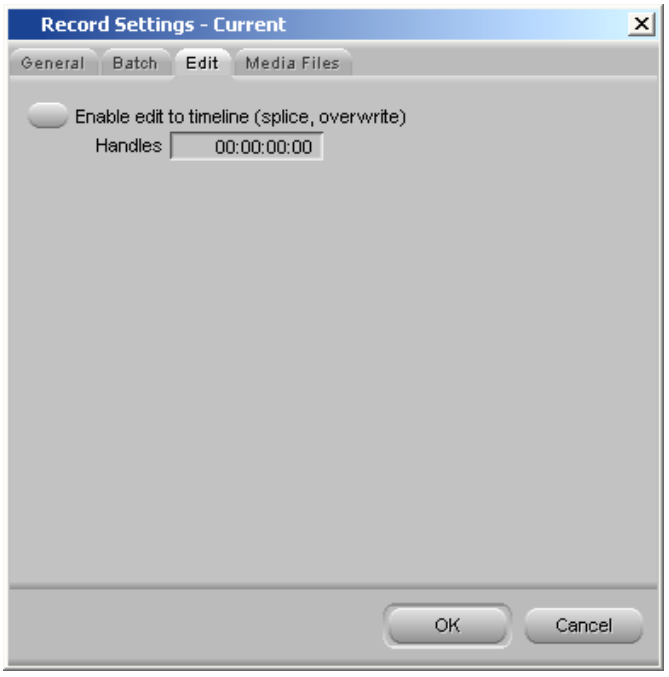


Table 6-5 beschreibt die Optionen der Registerkarte Edit im Dialogfeld Record Settings.

Tabelle 6-5 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Edit)

Option	Beschreibung
Enable edit to timeline (splice, overwrite)	Wählen Sie diese Option, damit im Aufzeichnungs-Tool die Schaltflächen Splice-in Edit und Overwrite Edit angezeigt werden.

Tabelle 6-5 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Edit) (Forts.)

Option	Beschreibung
Handles	Geben Sie an, wie viel Rohmaterial vor und nach der IN- und OUT-Marke der Clips aufgezeichnet werden soll (gilt nur bei Aufzeichnung in die Timeline).

Registerkarte Media Files unter Record Settings

Die folgende Abbildung zeigt die Registerkarte Media Files im Dialogfeld Record Settings.

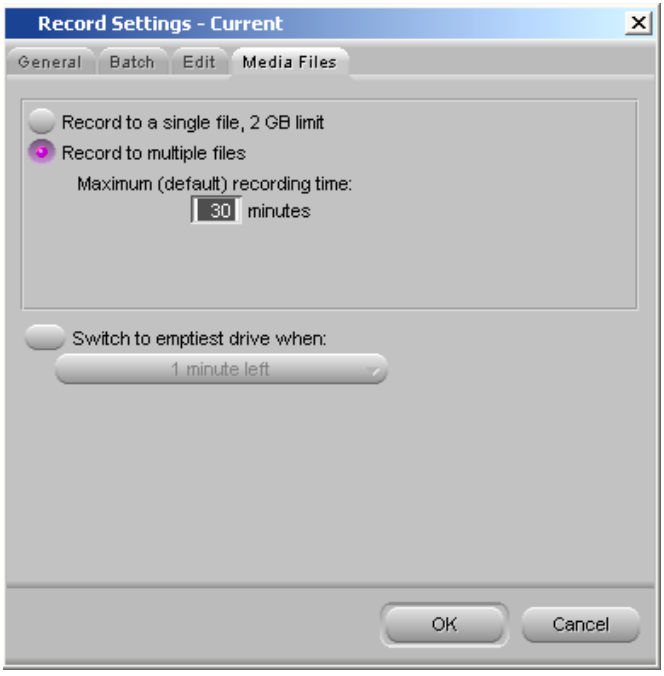


Table 6-6 beschreibt die Optionen der Registerkarte Media Files im Dialogfeld Record Settings.

Tabelle 6-6 Record Settings (Optionen auf der Registerkarte Media Files)

Option	Beschreibung
Record to a single file, 2 GB limit	Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Aufzeichnung angehalten, wenn das aufgezeichnete Material 2 Gigabyte (GB) Speicherplatz auf dem Medienlaufwerk beansprucht.
Record to multiple files	Wenn diese Option ausgewählt ist, schreibt das System aufgezeichnetes Video- oder Audiomaterial in mehrere Dateien über mehrere Laufwerkspartitionen hinweg. Aktivieren Sie diese Option, wenn Clips die maximale Dateigröße von 2 GB überschreiten könnten.
Maximum (default) recording time *n* minutes	Wenn diese Option aktiviert ist, reserviert das System vorab Speicherplatz für die angegebene Anzahl Minuten auf den Laufwerkspartitionen. (Diese Vorbelegung kann zeitaufwendig sein.) Das System zeichnet nur die angegebene Anzahl an Minuten auf; achten Sie darauf, keinen zu niedrigen Wert anzugeben. Der Standardwert ist 30 Minuten.
Switch to emptiest drive when	Wenn diese Option aktiviert ist, wechselt das System auf ein anderes Speicherlaufwerk, sobald die angegebene Restzeit erreicht ist.

Vorbereiten der Audioeingabe

Avid Xpress DV unterstützt die direkte Eingabe über vier Audiokanäle unter der Bedingung, dass eine digitale Kamera oder Bandmaschine über FireWire angeschlossen ist, und dass die Sample-Rate 32 kHz eingestellt ist. Ist dies nicht der Fall, unterstützt Avid Xpress DV die Eingabe über zwei Kanäle. Kanalnummern der Zuspielgeräte werden direkt den gleichen Audiospuren in aufgezeichneten Clips zugewiesen.

Wählen des Formats für Audiodateien

AIFF- und WAVE-Audio-Mediendateien können nebeneinander in einem Projekt benutzt werden. Die Standardeinstellung des Systems ist OMF®-(WAVE-)Audio.



Wählen Sie das AIFF-C-Format für alle Audiomedien aus, wenn Audio-Mediendateien zur Nachbearbeitung direkt in ein Pro Tools-System übertragen werden sollen.

Das Tonmaterial wird in folgenden Fällen in dem gewählten Dateiformat geschrieben:

- Aufzeichnen von Audiospuren im Aufzeichnungsmodus
- Erstellen von Tonmedien mit dem Audio-Tool
- Zusammenmischen von Audiospuren mit Audio Mixdown
- Importieren von Dateien mit dem Dialogfeld Import
- Verwendung eines AudioSuite™ Plug-In, das neues Zuspielaudio erstellt.

Wenn Sie das Audioformat im Verlauf eines Projekts ändern, werden alle neuen Audio-Mediendateien in dem neuen Format geschrieben. Es gelten jedoch folgende Ausnahmen:

- **Mediendateien, die beim Rendern von Audioeffekten geschrieben werden**: Das System verwendet für einen Übergang das Dateiformat des Materials auf der A-Seite (also des zu ausgehenden Audios). Wenn die A-Seite einer Audioüberblendung beispielsweise im OMF- (AIFF-C-) Format vorliegt und die B-Seite (nachfolgendes Audio) im OMF- (WAVE-) Format, wird die Datei im OMF- (AIFF-C) Format gerendert.
- **Audio-Mediendateien, die während der Konsolidierung geschrieben werden**: Mediendateien, die bei diesem Vorgang kopiert oder erstellt werden, behalten ihr ursprüngliches Dateiformat. Siehe **„Konsolidieren von Medien“ auf Seite 10-8**.

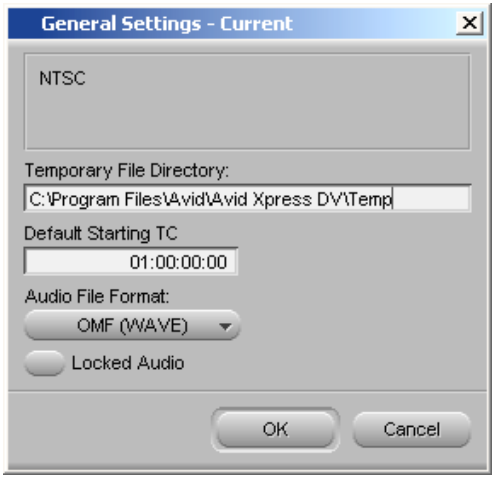
So wählen Sie das Audiodateiformat:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Doppelklicken Sie auf General.

   Das Dialogfeld General Settings wird eingeblendet.



3. Wählen Sie im Popup-Menü Audio File Format die Option OMF (AIFF-C) oder OMF (WAVE) aus.

4. Klicken Sie auf OK, um die Einstellungen anzuwenden, und schließen Sie das Dialogfeld General Settings.

Anpassen von Audio-Projekteinstellungen

Im Dialogfeld Audio Project Settings können Sie die Zuordnungen für die Spur-zu-Kanal-Ausgabe speichern. Mit dem Audio-Tool können Sie Zuordnungen zwischen Spuren in der Timeline und den Ausgabekanälen erstellen.

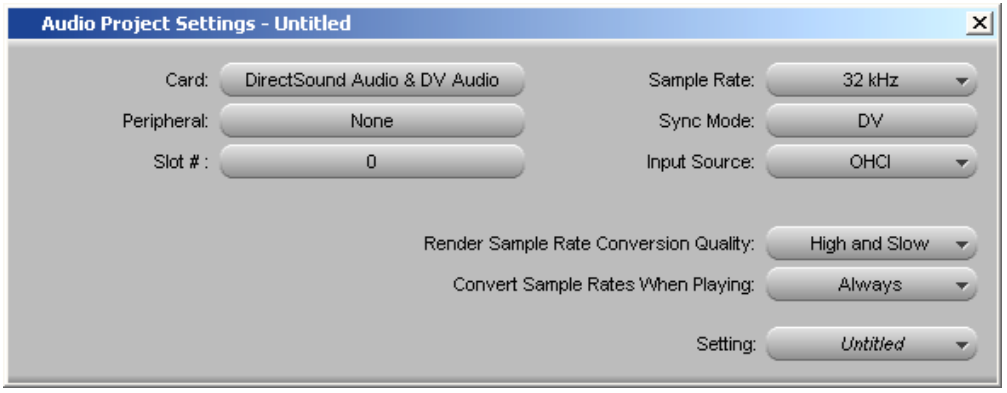
So öffnen Sie das Dialogfeld Audio Project Settings:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Doppelklicken Sie auf Audio Projects.

   Das Dialogfeld Audio Project Settings erscheint.



Einige Elemente im Dialogfeld dienen nur zur Information und können nicht verändert werden. Sie werden in der **Table 6-7**aufgeführt.

Tabelle 6-7 Audio Project Settings (nur Information)

Einstellung	Beschreibung
Card	Der installierte Audiokarten-Typ
Peripheral	Der Typ der Peripherie-Audiogeräte, die an das System angeschlossen sind (Audioschnittstelle)
Slot #	Die Nummer des Steckplatzes, in dem die Karte steckt
Sync Mode	Es ist eine der Optionen DV oder Internal eingestellt. Ist ein OHCI-Eingang eingestellt, ist die Synchronisationsoption DV. Für alle anderen Eingänge gilt die Synchronisationsoption DV.

Die anderen Optionen können Sie anpassen, indem Sie auf die jeweilige Option klicken und im Popup-Menü eine neue Auswahl treffen. Alle vorgenommenen Änderungen werden als Projekteinstellungen gespeichert. Diese Auswahlmöglichkeiten werden in der **Table 6-8** aufgeführt.

Tabelle 6-8 Audio Project Settings (einstellbar)

Einstellung	Optionen	Beschreibung
Sample Rate	32 kHz 44,1 kHz 48 kHz	Mit dieser Option stellen Sie die Audio-Sample-Rate für das gesamte System zum Abspielen und Aufzeichnen ein. Die übliche Sample-Rate für DV ist 48 kHz. Die Standard-Sample-Rate der meisten führenden Video-Postproduktionshäuser beträgt 48 kHz. Wählen Sie die Rate entsprechend den Anforderungen Ihrer Firma aus. Informationen zum Ändern der Sample-Rate für einzelne Sequenzen und Audioclips finden Sie unter **„Ändern der Sample-Rate“ auf Seite 16-87**.
Input Source	Aux Video CD Player Line In Microphone Phone Line OHCI oder 1394	Hier können Sie die Art des Eingangs wählen: *Diese Optionen sind je nach System unterschiedlich.* *Wenn Sie über eine OHCI-Karte verfügen, erscheint OHCI im Menü. Für eine Canopus-Karte wird 1394 angezeigt.*
Render Sample Rate Conversion Quality	High and Slow Balanced Low and Fast	Hier können Sie die Konvertierungsqualität für alle Nicht-Echtzeit-Konvertierungen der Sample-Rate wählen.

Tabelle 6-8 Audio Project Settings (einstellbar) (Forts.)

Einstellung	Optionen	Beschreibung
Convert Sample Rates When Playing	Always Never	Hier legen Sie fest, ob die Sample-Rate konvertiert werden soll. Wenn Sie die Option Never auswählen, werden die Segmente, die nicht auf die im Dialogfeld Audio Project Settings ausgewählte Sample-Rate eingestellt sind, ohne Ton wiedergegeben. Mit der Option Always wird eine sofortige Sample Rate-Konvertierung versucht. Auch wenn die resultierende Audioqualität nicht für ein fertig gestelltes Projekt verwendbar ist, kann die Option während der Bearbeitung nützlich sein, da Audio auf diese Weise nicht ohne Ton wiedergegeben wird. Informationen zum Ändern der Sample-Rate für einzelne Sequenzen und Audioclips finden Sie unter **„Ändern der Sample-Rate“ auf Seite 16-87**.
Setting		Hier können Sie die Audioprojekteinstellung wählen.

Audio-Tool

Weitere Informationen zu Ausgabeverfahren mit dem Audio-Tool finden Sie unter **„Vorbereiten der Audioausgabe“ auf Seite 18-3**.

Das Audio-Tool bietet Ihnen zusammen mit den Hardware-Audioparametern folgende Möglichkeiten zur Vorbereitung der Eingabe:

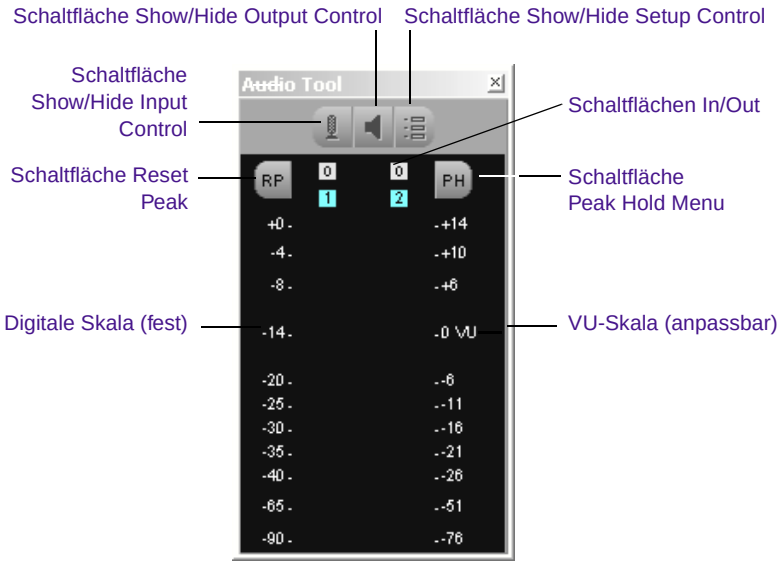
- Prüfen der Einrichtung der Audio-Hardware und ggf. Modifizierung
- Prüfen des Audiopegels vor dem Aufzeichnen

Sie haben folgende Möglichkeiten, das Audio-Tool zu öffnen:

Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio-Tool.

Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Audio-Tool.

Das Audio-Tool wird eingeblendet. Es enthält Pegelanzeigen für zwei oder acht Kanäle, je nachdem, wie Ihr System konfiguriert ist.



Das Audio-Tool enthält die folgenden Komponenten:

- Die Schaltfläche Show / Hide Input Control zeigt ein Mikrofon und einen einzelnen Regler an, mit dem die globale Audioeingabe erhöht oder gesenkt werden kann.
- Die Schaltfläche Show / Hide Output Control zeigt ein Bedienfeld mit einem einzelnen Regler an, mit dem die globale Audioausgabe erhöht oder gesenkt werden kann.
- Die Schaltfläche Show / Hide Setup Control zeigt ein Bedienfeld mit Audioausgabe-Optionen zum Mischen von Spuren und Ignorieren von Audioeffekten und Lautstärkeeinstellungen an. Siehe **„Anpassen der Ausgabe auf Systemen mit Zwei-Kanal-Audiokarte“ auf Seite 18-5**.
- Mit der Schaltfläche Reset Peak wird die Anzeige des maximalen Spitzenwerts zurückgesetzt. Außerdem wird die Wiedergabe des internen Pegeltons gestoppt.

- Die Schaltflächen In / Out schalten die Messanzeigen für jeden Kanal zwischen Eingangspegeln von einem Zuspielgerät und Ausgangspegeln zu den Lautsprechern und Aufzeichnungsgeräten um. I steht für Input und O für Output.
- Die Schaltfläche Peak Hold Menu ruft ein Popup-Menü auf, in dem Sie Optionen zum Anpassen der Messanzeigen und zur Einstellung und Wiedergabe des internen Kalibrierungstons auswählen können.
- Die digitale Skala links neben der Messanzeige zeigt einen festen Wertebereich zwischen 0 und –90 dB (Dezibel) an, entsprechend dem digitalen Standard zum Messen von Spitzenwerten.
- Die VU-Skala (analog) rechts neben der Messanzeige zeigt einen Wertebereich an, der den Headroom-Parametern der Audioquelle angepasst werden kann.
- Die Messanzeigen überwachen die Audiopegel für jeden Kanal:
  - grün bei Werten unter dem Zielbezugspegel (der Standard-Bezugspegel ist –20 dB auf der digitalen Skala)
  - gelb bei Werten im normalen Headroom-Bereich über dem Bezugspegel bis zu rund –3 dB
  - rot bei Spitzenwerten, die sich dem Overload nähern, zwischen –3 dB und 0 (Null) dB
  - Feine grüne Linien unten weisen auf Signale unterhalb des Anzeigebereichs hin.

Anpassen des Bezugspegels

Die Volume Unit (VU)-Skala rechts der Pegelanzeigen ist eine skalierbare Anzeige, die in Bezug zu der festen linken Digitalskala steht. Sie können die Skala Volume Unit entsprechend der *Headroom*-Parameter Ihrer Wiedergabegeräte nach oben oder unten anpassen.

So passen Sie die VU-Skala an:



1. Wählen Sie im Popup-Menü PH (Peak Hold) den Befehl Set Reference Level.

   Das Dialogfeld Set Reference Level erscheint.

2. Geben Sie den neuen Wert für den Bezugspegel ein (z.B. –12), und klicken Sie auf OK.

3. Wählen Sie im Popup-Menü PH die Option Calibrate aus.

   Die Skala Volume Unit wird auf den neuen Bezugspegel verschoben, der in der Digitalskala angezeigt wird.

Anpassen von Audioeingabepegeln

Die Audioeingangspegel lassen sich mit Hilfe des Audio-Tools überprüfen. Wenn die Eingabepegel zu hoch oder zu tief liegen, müssen Sie entweder den Ausgabepegel Ihres Zuspielsignals oder den Eingangspegel des Audio-Tools anpassen.

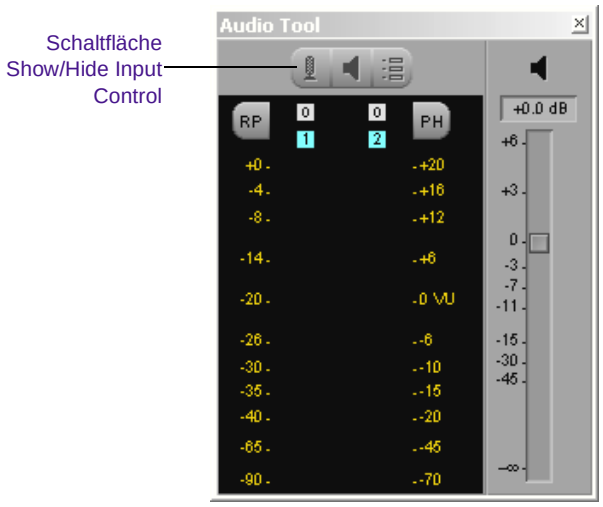
So überprüfen Sie Eingabepegel und passen sie an:

1. Klicken Sie im Audio-Tool auf die In / Out-Schalter, um die Kanäle, die Sie zur Eingabe verwenden wollen, zu aktivieren.

   Das Audio-Tool zeigt ein I für Input an.

2. Spielen Sie das Zuspielaudio ab (z.B. von einer digitalen Kamera oder einem CD-Player). Wenn die Aufnahme Referenzton enthält, spulen Sie bis zu dem Ton und spielen Sie ihn ab.

3. Klicken Sie auf Show / Hide Input Control (das Mikrofonsymbol) im Audio-Tool, um die Volume Unit-Anzeige aufzurufen.



4. (Optional) Wenn Sie einen Transcoder für Analogeingang verwenden, haben Sie folgende Möglichkeiten:

   Spielen Sie den Referenzton ab, und stellen Sie dann zuerst den Ausgangspegel des Wiedergabegeräts und dann den Eingangspegel unter Input Control im Audio-Tool auf 0 VU ein.

   Falls am Wiedergabegerät keine Einstellungen vorgenommen werden können, spielen Sie das Material ab, und stellen Sie im Audio-Tool die Pegelanzeige unter Input Control auf 0 VU ein.

Erstellen von Tonmaterial

Sie können Tonmaterial und Masterclips erstellen, die Sie dann direkt in Sequenzen einarbeiten können.

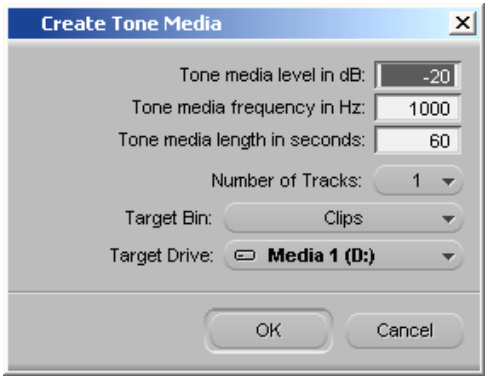
So erstellen Sie Tonmaterial:

1. Öffnen Sie eine Bin.



2. Wählen Sie im Audio-Tool im Popup-Menü Peak Hold die Option Create Tone Media.

Das Dialogfeld Create Tone Media wird eingeblendet.



3. Stellen Sie die für Ihr Projekt geeigneten Parameter des Kalibrierungstons ein. Sie können auch den Standard-Ausgabeton verwenden, d.h. –20 dB (auf der digitalen Skala) mit einem 1000 Hz-Signal.

Wenn Sie die Frequenz des Tonmaterials auf 0 stellen, erzeugt das System zufälliges Rauschen. Bei dem Wert –777 wird ein höher oder tiefer werdender Testton erzeugt.

4. Wählen Sie die Anzahl Tonspuren, die Sie erzeugen wollen (bis zu 8 Spuren).
5. Wählen Sie in den entsprechenden Popup-Menüs eine Ziel-Bin für den Ton-Masterclip und ein Ziellaufwerk für das Tonmaterial.
6. Klicken Sie auf OK.

   Innerhalb weniger Sekunden wird die Mediendatei erstellt und ein Masterclip in der Ziel-Bin angezeigt. Der Standard-Name spiegelt die von Ihnen ausgewählten Optionen wider. Sie können den Namen durch Eingeben einer neuen Bezeichnung ändern.

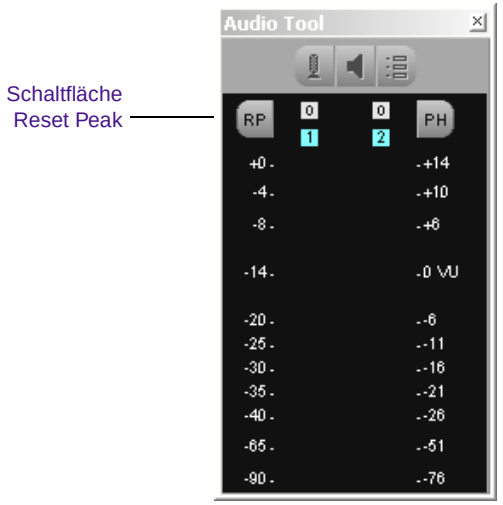
Verwenden des Konsolenfensters zum Überprüfen von Audiopegeln

Nachdem Sie Audio über das Audio-Tool abgespielt haben, können Sie im Konsolenfenster eine Liste mit präzisen Informationen über Spitzenwerte anzeigen.

So prüfen Sie Spitzenwerte im Konsolenfenster:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Tool.

   Nun öffnet sich das Fenster Audio Tool.





2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Reset Peak, um die Systemaufzeichnung der letzten Spitzenwerte zu löschen.
3. Spielen Sie eine Sequenz ganz oder teilweise ab.
4. Nach dem Abspielen des Audios öffnen Sie das Konsolenfenster, indem Sie im Menü Tools die Option Console auswählen.
5. Geben Sie in die Befehlszeile der Konsole **`DumpMaxPeaks`** ein.
6. Drücken Sie die Eingabetaste.

   Eine Liste von Spitzenwerten erscheint im Konsolenfenster.

Komprimierte Bildauflösungen und Speicheranforderungen

Wenn das Avid Xpress DV -System Video aufzeichnet und speichert, werden Komprimierungstechniken verwendet, die sich auf die Größe der resultierenden Dateien und die Auflösung der darin enthaltenen Bilder auswirken.

Bildschirmauflösung

Die Bildschirmauflösung von Avid Xpress DV ist für NTSC und PAL unterschiedlich.

- Die NTSC-Auflösung beträgt 720 x 486 nichtquadratische Pixel, die das gesamte aktive Video abdecken. Dies beinhaltet außerdem 10 Zeilen Blanking oder vertikalen internen Timecode (VITC) pro Bild (5 Zeilen pro Feld).
- Die PAL-Auflösung beträgt 720 x 576 nichtquadratische Pixel, die das gesamte aktive Video abdecken. Dies beinhaltet außerdem 16 Zeilen Blanking oder Vertikalintervall-Timecode (VITC) pro Bild (8 Zeilen pro Feld).

Auflösungen für Digital Video

Avid Xpress DV nutzt zwei digitale Formate:

- DV 25 4:1:1 für NTSC
- DV 25 4:2:0 für PAL

Einstellen von Auflösungen zur Medienerstellung und Auswählen von Laufwerken

Im Dialogfeld Media Creation können Sie die Videoauflösung festlegen und Laufwerke zum Aufzeichnen, Erstellen von Titeln, Importieren und zum Durchführen von Audio- und Video-Mixdowns auswählen. Da Medien sehr umfangreich sind, können Sie auch das System- und das Avid-Laufwerk aus der Liste der Speicherorte entfernen und so die Medien auf anderen Laufwerken speichern, auf denen reichlich Speicherplatz vorhanden ist.

Zum Auswählen der Laufwerke, auf denen die Medien gespeichert werden sollen, können Sie auch andere Tools und Dialogfelder in Avid Xpress DV verwenden.

So wählen Sie Laufwerke im Dialogfeld Media Creation:

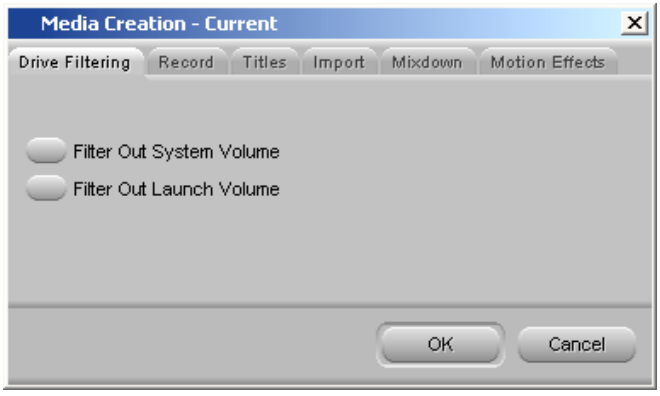
1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Klicken Sie auf Media Creation.

Stattdessen können Sie auch im Menü Tools den Befehl Media Creation wählen.

Das Dialogfeld Media Creation wird eingeblendet.



3. Klicken Sie auf die Registerkarte Drive Filtering.

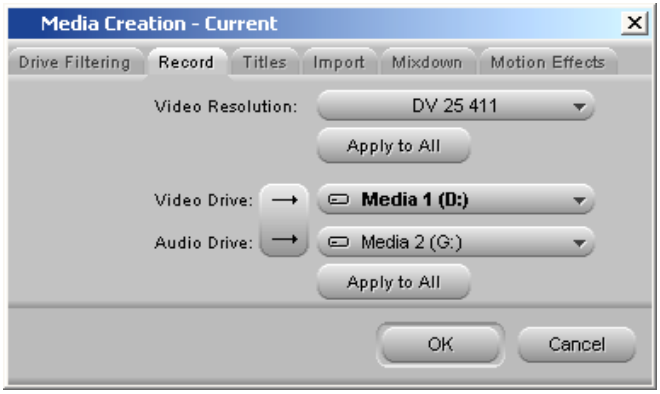
   Sie können das Laufwerk, auf dem Ihr Betriebssystem sich befindet, und das Laufwerk mit der Avid Xpress DV-Anwendung aus der Liste der verfügbaren Laufwerke entfernen. Auf diese Weise können Sie Medien ausschließlich auf Laufwerken mit ausreichendem Speicherplatz ablegen.

4. Wählen Sie das auszuschließende Laufwerk.

Option	Funktion
Filter Out System Volume	Ausschließen des Laufwerks, auf dem das Betriebssystem liegt.
Filter Out Launch Volume	Ausschließen des Laufwerks, auf dem Avid Xpress DV liegt.

   Das Laufwerk oder die Laufwerke, die Sie hier auswählen, werden in den übrigen Registerkarten des Dialogfelds Media Creation nicht als mögliche Speicherorte für Ihre Medien angezeigt. Die einzigen Dialogfelder innerhalb der Anwendung, in denen sie noch ausgewählt werden können, sind Import, Export und Relink.

5. Klicken Sie auf die Registerkarte für den Bereich, in dem Sie arbeiten wollen.






6. Wählen Sie ein Videolaufwerk und ein Audiolaufwerk. Sollen Video und Audio auf demselben Laufwerk gespeichert werden, klicken Sie auf die Schaltfläche Single / Dual Drives Mode, bis nur ein Popup-Menü für ein einzelnes Laufwerk erscheint.



Das Laufwerk, auf dem der meiste Speicherplatz zur Verfügung steht, erscheint in Fettschrift.

7. (Optional) Wenn Sie mit der Registerkarte Record arbeiten, können Sie eine Gruppe von Laufwerken auswählen. Wählen Sie im unteren Teil des Popup-Menüs Video Drive oder Audio Drive den Befehl Change Group. Nähere Erläuterungen zum Auswählen einer Laufwerksgruppe finden Sie unter **„Aufzeichnen in mehrere Mediendateien“ auf Seite 6-27**.



Da Titel und Bewegungseffekte keinen Ton enthalten, können Sie auf den Registerkarten Titles und Motion Effects nur ein Videolaufwerk auswählen.

8. Wenn die Auswahl des Laufwerks für alle Registerkarten mit der Bezeichnung Media Creation und für die gesamte Anwendung gelten soll, klicken Sie auf Apply to All.

   Die ausgewählten Video- und Audiolaufwerke erscheinen dann auf sämtlichen Media Creation-Registerkarten und in allen anderen Situationen bei der Arbeit mit der Anwendung, in denen Laufwerke ausgewählt werden sollen.



Die Einstellungen werden erst gespeichert, wenn Sie auf OK klicken.

9. Klicken Sie auf OK, um die Einstellungen zu speichern.

Speicheranforderungen

Avid Xpress DV speichert etwa 4,4 Megabytes pro Sekunde, 266,7 Megabytes pro Minute und 4,6 Gigabytes pro Stunde (Schätzwerte).



KAPITEL 7

Aufzeichnen

Beim Aufzeichnen wird Zuspielmaterial auf Videobändern in Masterclips mit Referenzinformationen umgewandelt. Gleichzeitig erzeugen Sie verknüpfte Mediendateien, die das digitale Audio und Video enthalten. Nach dem Vorbereiten der Aufzeichnungs-Tools (siehe **Kapitel 6**) können Sie das Zuspielmaterial wie in den folgenden Abschnitten beschrieben aufzeichnen:

- **Vorbereitung**
- **Direktes Hinzufügen von Clipnamen und Kommentaren**
- **Aufzeichnen mit gleichzeitigem Loggen**
- **Aufzeichnen von Audio von einer Musik-CD**
- **Aufzeichnen in die Timeline**
- **Mehrfachaufzeichnung geloggter Clips**
- **Erneutes Aufzeichnen des Materials**
- **Andere Aufzeichnungsfunktionen**

Vorbereitung

Befolgen Sie abhängig von Ihren Anforderungen und der gewählten Aufzeichnungsmethode folgende Richtlinien zur Bearbeitung dieses Kapitels:

- Wenn Sie Clipnamen und Kommentare direkt (On-The-Fly) hinzufügen möchten, während Sie aufzeichnen, lesen Sie **„Direktes Hinzufügen von Clipnamen und Kommentaren“ auf Seite 7-3**.
- Wenn Sie keine Logs haben und sofort mit dem Aufzeichnen beginnen möchten, lesen Sie **„Aufzeichnen mit gleichzeitigem Loggen“ auf Seite 7-3**.
- Wenn Sie Video in mehrere Mediendateien auf verschiedenen Laufwerken aufzeichnen möchten, lesen Sie **„Aufzeichnen in mehrere Mediendateien“ auf Seite 6-27**.
- Wenn Sie bereits Logs in eine Bin eingegeben haben und den Aufzeichnungsvorgang durch Wiedergabe mit einer Avid-gesteuerten Bandmaschine automatisieren möchten, lesen Sie **„Mehrfachaufzeichnung geloggter Clips“ auf Seite 7-23**.
- Wenn Sie gelöschte Medien erneut aufzeichnen möchten oder Sequenzen importiert haben, die keine verknüpften Mediendateien aufweisen, lesen Sie **„Erneutes Aufzeichnen des Materials“ auf Seite 7-27**.
- Wenn Sie noch keine Bin-Struktur für Ihr Projekt vorbereitet haben (siehe **„Verwalten von Ordnern und Bins“ auf Seite 3-14**), sollten Sie vor dem Aufzeichnen folgende Tipps berücksichtigen:
    - Sie können für jedes Zuspielband eine eigene Bin erstellen. Durch diese Methode wird das System nicht durch große Bins verlangsamt; jede Bin wird zur besseren Organisation mit einem Zuspielband verknüpft, und die erneute Aufzeichnung wird vereinfacht.
    - Sie können die Bin nach dem Band benennen, so dass das System beim automatischen oder direkten Aufzeichnen ohne Angabe eines Bandnamens jeden Clip automatisch nach der

Bin (bzw. dem Band) benennt und sie zur eindeutigen Kennzeichnung der Reihe nach nummeriert.

Direktes Hinzufügen von Clipnamen und Kommentaren

Die Anmerkungsfunktion ermöglicht es Ihnen, beim Aufzeichnen eines Clips Namen und Kommentare einzugeben. Die Informationen werden in den Namens- und Kommentarspalten in der Bin gespeichert. Sie können beispielsweise Kommentare zu Farbkorrekturen oder Bearbeitungshinweise hinzufügen.

So fügen Sie Clipnamen und Kommentare direkt hinzu:

1. Beginnen Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Aufzeichnung eines Clips mit der Eingabe des Clipnamens.

   Das Fenster Annotate wird geöffnet, in dem Sie den Text während der Eingabe sehen können.

2. Beenden Sie die Eingabe des Clipnamens mit der Tabulatortaste, und geben Sie Kommentare ein.

Sie können den Text erst nach der Aufzeichnung überarbeiten, aber Sie können mit der Rücktaste Text löschen und ersetzen.

Aufzeichnen mit gleichzeitigem Loggen

Wenn Sie Material aufzeichnen, ohne vorher Log-Informationen in eine Bin eingegeben zu haben, erstellt das System Clips und damit verbundene Mediendateien direkt beim Aufzeichnen. Diese Art der Aufzeichnung erfordert ein manuelles Anfahren des Originalmaterials mit einer Avid-gesteuerten Bandmaschine unter Verwendung der Bedienelemente im Aufzeichnungs-Tool.

Es gibt mehrere Methoden zum gleichzeitigen Aufzeichnen und Loggen:

- **Aufzeichnung von einer IN-Marke zu einer OUT-Marke.** Bei dieser Methode können Sie die exakten Timecode-Stellen für den Anfang und das Ende der Aufzeichnung festlegen. Sie können auch nur eine IN- oder eine OUT-Marke bestimmen und die andere direkt eingeben. Diese Vorgehensweisen werden unter **„Aufzeichnen von einer Marke zu einer anderen“ auf Seite 7-5** beschrieben.
- **Direkte Aufzeichnung.** Diese Methode ist einfacher als das Setzen von Markierungen, aber auch weniger präzise. Sie benutzen hierzu die Bandmaschinensteuerung des Aufzeichnungs-Tools zum manuellen Anfahren, Abspielen und Anhalten des Zuspielmaterials während der Aufzeichnung. Diese Vorgehensweisen werden unter **„Direkte Aufzeichnung“ auf Seite 7-8** beschrieben.
- **Automatisches Aufzeichnen.** Diese Methode erfordert den geringsten Arbeitsaufwand, benötigt jedoch eine längere Aufzeichnungszeit und mehr Speicherkapazität. Jedes Originalband wird von einem Cue-Punkt in der Nähe des Anfangs abgespielt und bis zum Ende aufgezeichnet, wobei das System jeden Clip automatisch benennt und in die Bin übernimmt. Diese Vorgehensweisen werden unter **„Automatisches Aufzeichnen“ auf Seite 7-11** beschrieben.

Zusätzliche Verfahren, die Sie beim gleichzeitigen Aufzeichnen und Loggen verwenden können, werden unter folgenden Themen beschrieben:

- **„Aufzeichnen von einer nicht von Avid gesteuerten Bandmaschine“ auf Seite 7-15**
- **„Aufzeichnen mit Tageszeit-Timecode“ auf Seite 7-18**

Aufzeichnen von einer Marke zu einer anderen

Das Aufzeichnen von einer IN-Marke zu einer OUT-Marke gestattet es Ihnen, die Anfangs- und Endpunkte der Aufzeichnung exakt zu bestimmen. Sie brauchen nur eine IN- oder OUT-Marke zu bestimmen, und das System gibt die andere Marke direkt (On-The-Fly) ein.

Diese Methode empfiehlt sich in folgenden Fällen:

- wenn Log-Dateien zwar in geschriebener oder gedruckter Form, aber nicht einem geeigneten Format für den Schnellimport in das System vorliegen
- wenn die IN- und OUT-Marken unpräzise sind und auf Genauigkeit überprüft werden müssen
- wenn Sie das Zuspielmaterial so gut kennen, dass Sie den Timecode für die IN-Marke, die OUT-Marke oder beide schnell und präzise bestimmen können

Aufzeichnung von einer IN-Marke zu einer OUT-Marke.

So führen Sie eine Aufzeichnung von einer IN-Marke zu einer OUT-Marke durch:


Mark IN


Mark OUT

1. Fahren Sie den Anfang des aufzuzeichnenden Clips an, und setzen Sie eine IN-Marke.
2. Fahren Sie das Band vor, und setzen Sie die OUT-Marke, oder setzen Sie die OUT-Marke direkt, wenn Sie die Aufzeichnung stoppen.
3. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Record.


Schaltfläche Record

4. Das Aufzeichnungs-Tool spult das Band automatisch zum Preroll-Punkt vor der IN-Marke des Clips zurück, und das Band wird abgespielt. Das Kästchen rechts neben der Schaltfläche Record blinkt rot, und in der Statusleiste wird angezeigt, dass das System aufzeichnet.

5. Während der Aufzeichnung können Sie einen Clipnamen oder Kommentare zum Clip eingeben.

Wenn die OUT-Marke des Clips erreicht ist oder Sie erneut auf die Schaltfläche Record klicken, wird die Aufzeichnung gestoppt, und das System erstellt einen neuen Clip in der Bin.

Setzen beider Marken

So führen Sie eine Aufzeichnung durch Setzen einer IN- und einer OUT-Marke durch:

1. Stellen Sie sicher, dass Sie die erforderlichen Aufzeichnungseinstellungen entsprechend den Angaben unter **„Auswahl der Einstellungen“ auf Seite 6-3** ausgewählt sowie das Aufzeichnungs- und das Audio-Tool eingerichtet haben wie in **Kapitel 6** beschrieben.


Mark IN


Mark OUT

2. Setzen Sie mit einer der folgenden Methoden entweder eine IN-Marke oder eine OUT-Marke für den Clip, den Sie aufzeichnen möchten:

   Benutzen Sie die Bandmaschinensteuerung im Aufzeichnungs-Tool. Fahren Sie Ihr Zuspielband an die Stelle vor, an der Sie den Clip starten oder stoppen möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche Mark IN bzw. Mark OUT.

   Wenn das Material an einer bekannten IN-Marke startet oder an einer bekannten OUT-Marke endet, können Sie den Timecode in das Fenster neben der Marke eingeben. Drücken Sie zum Setzen der Marke die Eingabetaste.


Go to IN

   Zum Überprüfen der Genauigkeit der IN- oder OUT-Marke klicken Sie auf die Schaltfläche Go to IN. Das System fährt das Band an und stoppt die Bandmaschine an der Marke. Sie können das Band abspielen und die Marke gegebenenfalls neu setzen.

3. Zum Loggen des Clips haben Sie folgende Möglichkeiten:

   Legen Sie die fehlende IN- oder OUT-Marke fest.

Geben Sie einen Timecode für die Dauer des Clips in das Feld neben der Marke Duration (unter der OUT-Marke) im Format HH:MM:SS:FF ein.

Das System berechnet automatisch den Timecode für die entsprechende IN-Marke, OUT-Marke oder Dauer.

4. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Record.

   Das Aufzeichnungs-Tool spult das Band automatisch zum Preroll-Punkt vor der IN-Marke des Clips zurück, und das Band wird abgespielt. Das Kästchen rechts neben der Schaltfläche Record blinkt rot, und in der Statusleiste wird angezeigt, dass das System aufzeichnet.

5. Während das System aufzeichnet, können Sie einen Clipnamen eingeben. Um Kommentare zu einem Clip einzugeben, drücken Sie die Tabulatortaste, nachdem Sie einen Clipnamen eingegeben haben, und geben Sie die Kommentare in das Kommentarfeld ein. Die von Ihnen eingegebenen Informationen werden erst nach Beendigung der Aufzeichnung auf dem Bildschirm angezeigt. (Nachdem Sie die Clips geloggt haben, können Sie die Informationen bearbeiten, um Eingabefehler zu korrigieren oder Informationen hinzuzufügen.)

   Wenn die OUT-Marke des Clips erreicht ist oder Sie erneut auf die Schaltfläche Record klicken, wird die Aufzeichnung gestoppt, und das System erstellt einen neuen Clip in der Bin.

Setzen einer einzelnen Marke

Um nur eine Marke zu setzen und die andere direkt (On-The-Fly) einzugeben, wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen:

Setzen Sie eine IN-Marke, und klicken Sie auf die Schaltfläche Record, um mit der Aufzeichnung zu beginnen. Klicken Sie dann erneut auf die Schaltfläche Record, um die direkte Aufzeichnung abzubrechen und eine OUT-Marke zu setzen.

Arbeiten Sie mit dieser Methode, wenn keine präzise OUT-Marke erforderlich ist. Sie sparen dadurch Zeit, weil Sie vor der

Aufzeichnung nicht erst im Shuttle-Verfahren die OUT-Marke suchen müssen.

Setzen Sie nur eine OUT-Marke, spulen Sie das Band dann an eine Stelle einige Sekunden vor dem gewünschten Anfangspunkt der Aufzeichnung. Spielen Sie das Band ab, und klicken Sie sofort auf die Schaltfläche Record, um eine direkte Aufzeichnung zu starten. Wenn das Band die OUT-Marke des Clips erreicht, hält die Aufzeichnung an.

Arbeiten Sie mit dieser Methode, wenn zwar keine präzise IN-Marke erforderlich ist, aber die OUT-Marke genau definiert sein muss (z.B. bei einem Timecode-Sprung).

Direkte Aufzeichnung

Setzen Sie die direkte Aufzeichnung in folgenden Situationen ein:

- wenn Sie unverzüglich mit der Bearbeitung beginnen möchten und keine passenden Log-Dateien für den Import in das System oder das Setzen von Marken vorliegen
- wenn Sie mit einem Player aufzeichnen, der nicht über das Aufzeichnungs-Tool oder ein VLX*i*-Gerät gesteuert werden kann
- wenn das Zuspielband keinen Timecode enthält
- wenn Sie von einer digitalen Quelle aufzeichnen wie z.B. einer CD-ROM oder einer DV-Kamera
- wenn Sie von einer Live-Quelle aufzeichnen (z.B. Studioeingabe oder interner Router)



Es kommt zu einer kurzen Verzögerung von mehreren Bildern, nachdem Sie manuell eine Anfangs- und Endposition für die Aufzeichnung ausgewählt haben. Setzen Sie deshalb diese Methode ein, wenn Sie in Ihrem Clip keine genauen Anfangs- und Endpunkte benötigen.

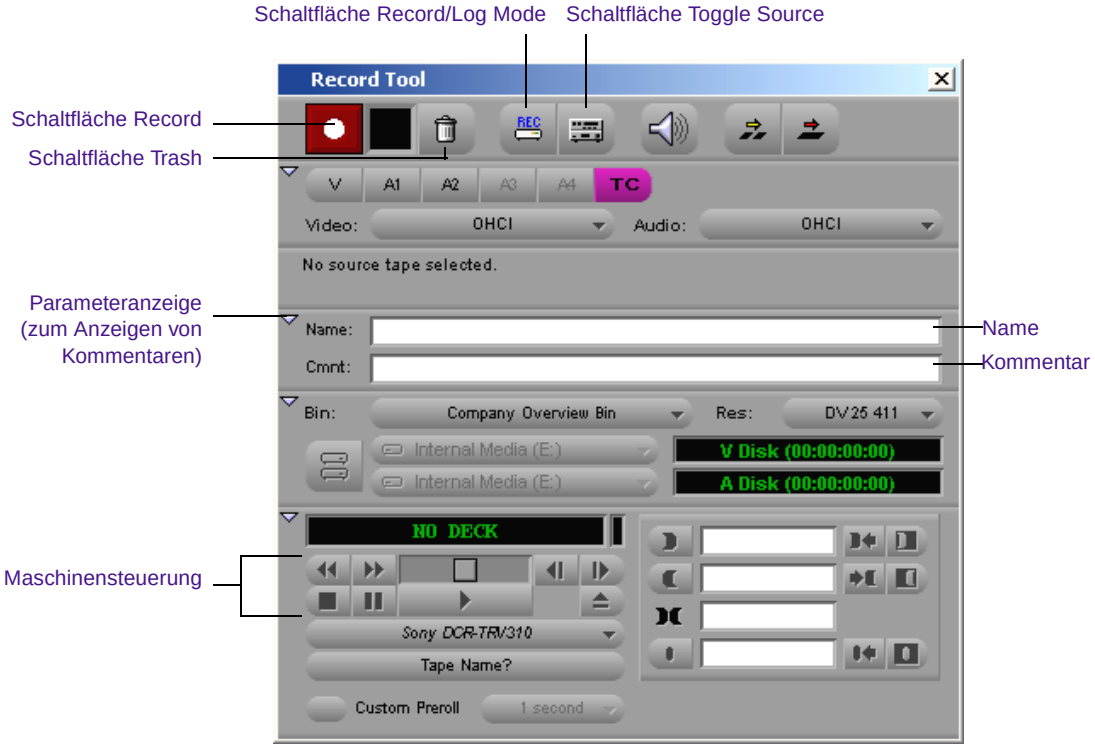
Das aufgezeichnete Material kann unter Umständen die logische Dateigröße der Avid Xpress DV-Anwendung überschreiten. Eine

Mediendatei kann z.B. die Größe einer 2-GB-Partition nicht überschreiten. In diesem Fall ist es empfehlenswert, den Clip in kürzeren, sich überschneidenden Teilen aufzuzeichnen. Unterbrechen Sie an Punkten, die bei der Bearbeitung wahrscheinlich herausgeschnitten werden.

So führen Sie eine direkte Aufzeichnung durch:



1. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Record / Log Mode, bis das REC-Symbol angezeigt wird. Das Aufzeichnungs-Tool ist zur Aufzeichnung bereit.



2. (Optional) Klicken Sie auf die Parameteranzeige im Aufzeichnungs-Tool, um die Textfelder für Name und Kommentar

anzuzeigen, wenn Sie während der Aufzeichnung einen Clipnamen oder einen Kommentar eingeben möchten.

3. Suchen Sie mit der Bandmaschinensteuerung im Aufzeichnungs-Tool die Stelle, an der Sie mit der Aufzeichnung beginnen möchten.



4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Play, und wenn das Band seine Betriebsgeschwindigkeit erreicht hat, klicken Sie auf die Schaltfläche Record.

Vergewissern Sie sich, dass weiter vorne keine Marken mehr vorhanden sind, damit die Bandmaschine nicht eine vorherige Stelle anfährt.

5. Während das System aufzeichnet, können Sie einen Clipnamen im Textfeld Name eingeben. Drücken Sie anschließend die Tabulatortaste, um Kommentare zum Clip einzugeben.
6. Sie können jederzeit auf die Schaltfläche Pause klicken, um die Wiedergabe anzuhalten. Außerdem können Sie den Aufzeichnungsvorgang abbrechen, indem Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Trash klicken. Der Clip wird dann gelöscht.
7. Um die Aufzeichnung abzubrechen und die OUT-Marke des Clips einzugeben, klicken Sie auf die Schaltfläche Record, oder drücken Sie die Esc-Taste auf der Tastatur.

   Das System erstellt einen neuen Clip in der Bin.



Es kommt zu einer kurzen Verzögerung von mehreren Bildern, nachdem Sie manuell eine Anfangs- und Endposition für die Aufzeichnung ausgewählt haben. Setzen Sie deshalb dieses Verfahren ein, wenn Sie in Ihrem Clip keine genauen Anfangs- und Endpunkte benötigen.

Automatisches Aufzeichnen

Durch automatische Aufzeichnung können Sie Zeit sparen, da sich das Loggen und Anfahren jeder einzelnen Einstellung erübrigt. Dieser Vorgang nimmt jedoch den meisten Speicherplatz in Anspruch, und das eigentliche Aufzeichnen ganzer Bänder dauert länger.

Beim automatischen Aufzeichnen legen Sie das Band ein, fahren den Startpunkt an und starten den automatischen Aufzeichnungsvorgang über das Aufzeichnungs-Tool.

Bei langen, fortlaufenden Clips (z.B. Filmmaterial von einem Live-Ereignis) kann das aufgezeichnete Material eines einzelnen Clips möglicherweise die von Avid Xpress DV vorgegebene Maximalgröße für Dateien (2 GB) überschreiten. In diesem Fall müssen Sie im Dialogfeld Record Settings die Option Record Video to Multiple Files auswählen.

Beachten Sie die unter „Automatisches Aufzeichnen“ beschriebenen Tipps und Methoden, damit das System den Aufzeichnungsvorgang für ein ganzes Band unbeaufsichtigt ausführen kann.

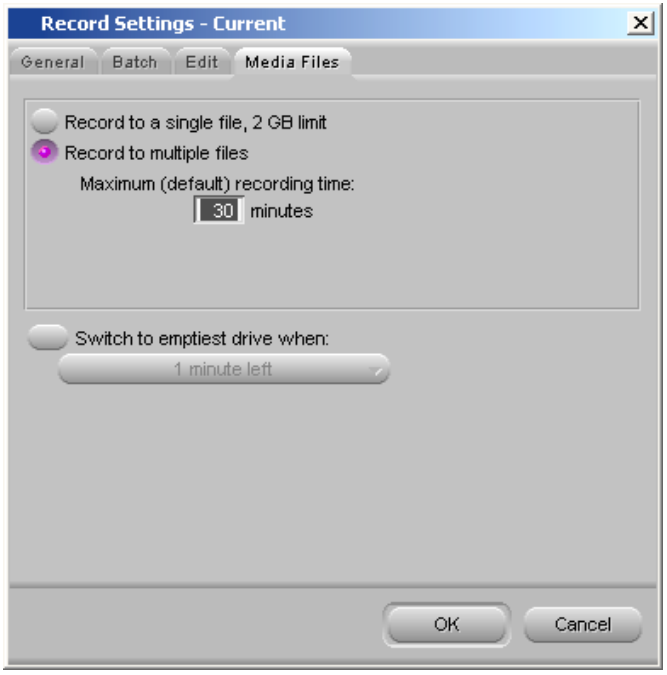
So führen Sie die automatische Aufzeichnung durch:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

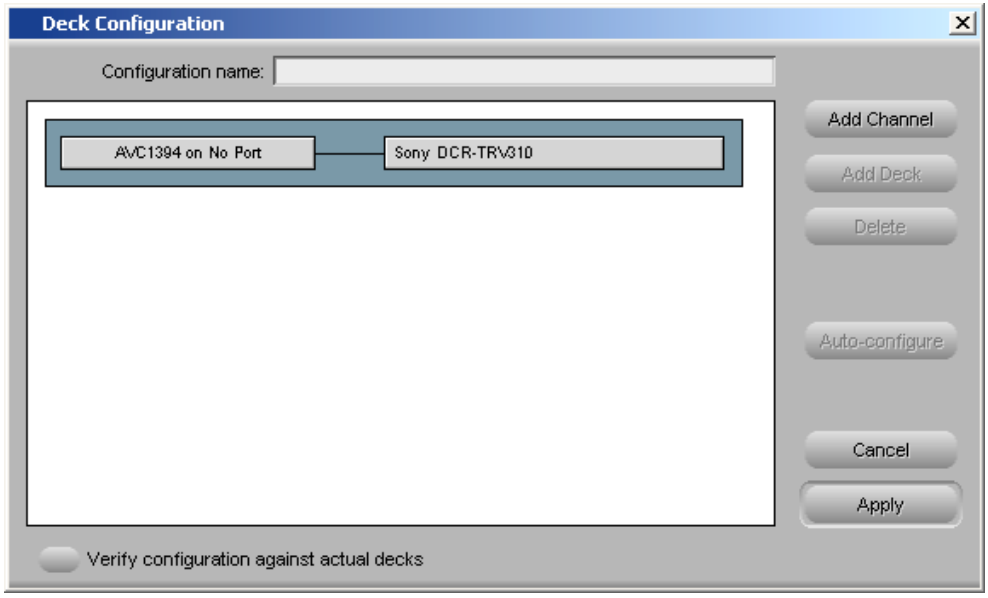
2. Doppelklicken Sie auf Record.

   Das Dialogfeld Record Settings wird eingeblendet.



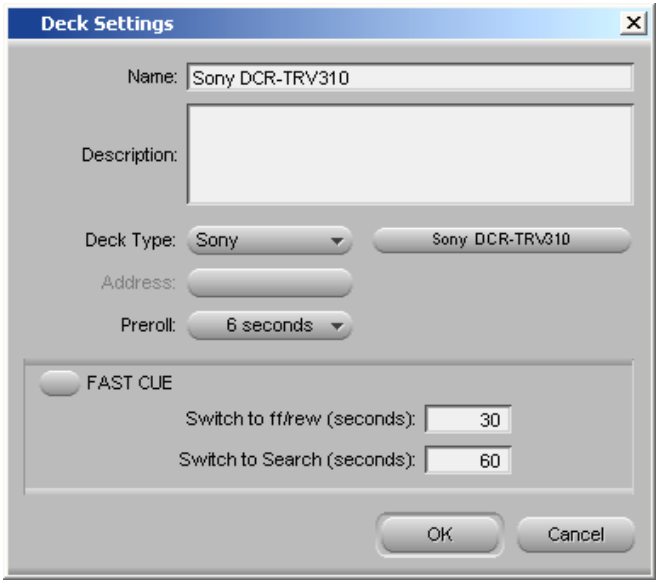
3. Klicken Sie auf die Registerkarte Media Files.
4. Wählen Sie Record to multiple files, um den Clip als einen Masterclip aufzuzeichnen.
5. Klicken Sie auf OK.
6. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf den Namen der Kamera oder Bandmaschine, und wählen Sie Adjust Deck aus dem Popup-Menü.

   Das Dialogfeld Deck Configuration erscheint.



7. Doppelklicken Sie auf das Kästchen für das Videogerät, das das aufzuzeichnende Material enthält.

   Das Dialogfeld Deck Settings wird geöffnet.



8. Stellen Sie das Preroll auf etwa 4 Sekunden ein, und deaktivieren Sie Fast Cue.
9. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Deck Settings zu schließen.
10. Klicken Sie auf Apply, um das Dialogfeld Deck Configuration zu schließen.
11. Erstellen Sie für jedes Zuspielband eine separate Bin.

    Dadurch behalten die Bins überschaubare Größen, und alle Clips eines Bands werden automatisch nach dem Namen der jeweiligen Bin benannt.
12. Benennen Sie jede Bin nach dem Zuspielband. Standardmäßig werden alle Clips nach dem Zuspielband benannt und aufsteigend nummeriert, beginnend mit dem Suffix *.01*.
13. Wählen Sie Record aus dem Menü Tools, und öffnen Sie die Bin für das erste Band.
14. Laden Sie das Zuspielband, und fahren Sie es zur ersten Einstellung.


Mark OUT

15. (Optional) Wenn die Aufzeichnung an einer bestimmten Stelle des Bands angehalten werden soll, fahren Sie eine ausgewählte OUT-Marke an, und klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Mark OUT.
16. Fahren Sie das Band ab, und warten Sie 4 Sekunden, bevor Sie auf die Schaltfläche Record klicken.

    Das System führt automatisch die Aufzeichnung für das ganze Band durch.

Aufzeichnen von einer nicht von Avid gesteuerten Bandmaschine

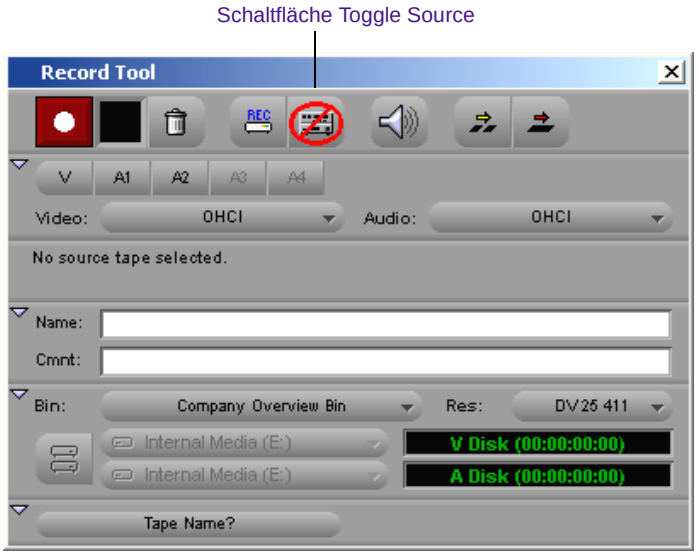
So führen Sie eine Aufzeichnung von Videomaterial mit der manuellen Bandmaschinensteuerung durch, wenn Sie mit einer Maschine arbeiten, die nicht direkt vom System gesteuert werden kann:

1. Öffnen Sie das Aufzeichnungs-Tool, und bereiten Sie die Aufzeichnung wie in **Kapitel 6** beschrieben vor.
2. Wählen Sie einen Audioeingang:

   Wählen Sie Analog, wenn Sie ein Stereomischpult oder einen CD-ROM-Player als Eingabequelle verwenden.

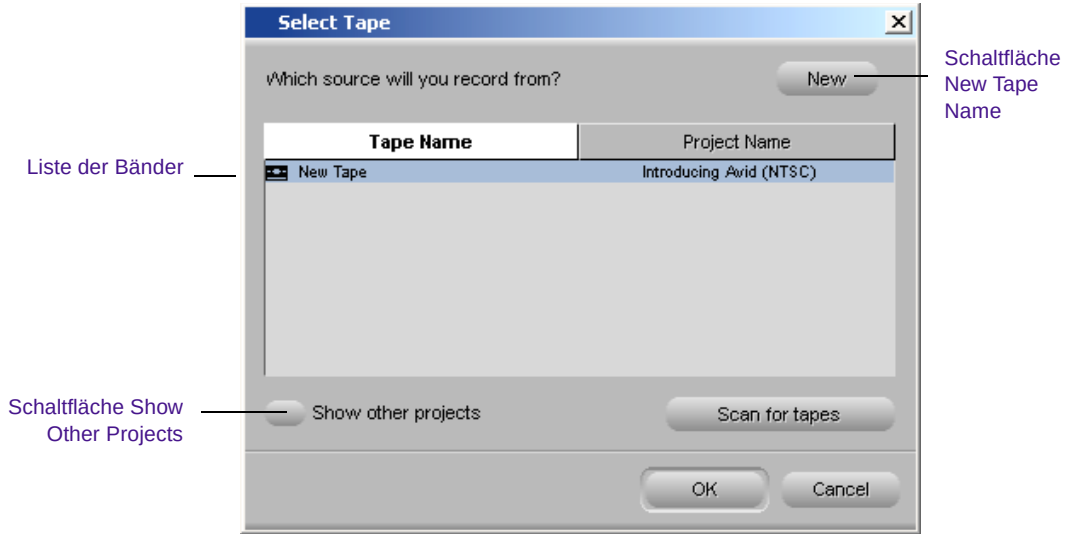
   Wählen Sie Microphone, wenn Sie ein Mikrofon als Eingabequelle verwenden.

   Wählen Sie 1394, wenn Sie eine Kamera, einen Transcoder oder eine Bandmaschine als Eingabequelle verwenden.
3. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Schaltfläche Toggle Source, um die Bandmaschinensteuerung zu deaktivieren.



Das Symbol Deck Offline wird angezeigt. Die Anzeige Tape Name bleibt erhalten. Das Dialogfeld Select Tape erscheint.

Die Schaltfläche TC wird ebenfalls ausgeblendet. Das Filmmaterial wird mit dem Tageszeit-Timecode des Systems aufgezeichnet.



4. Wählen Sie Show other projects, um die Namen der Bänder und verknüpften Projekte aller Bins anzuzeigen, die in der aktuellen Sitzung geöffnet wurden.



Da die Mediendateien-Datenbank nicht geöffnet wird, wenn Sie Ihr Avid Xpress DV-System starten, erscheinen nicht automatisch die Bandnamen sämtlicher Mediendateien, die online sind.

Wenn der gewünschte Bandname nicht im Dialogfeld Select Tape erscheint, klicken Sie auf die Schaltfläche Scan for Tapes. Bänder- und Projektnamen werden aufgelistet.

5. Geben Sie auf eine der folgenden Weisen den Namen des Zuspielbands ein:

   Wählen Sie einen Bandnamen aus der Liste aus.

   Bandnamen und verknüpfte Projekte werden in zwei Spalten aufgelistet.

   Klicken Sie auf New, wenn das Band nicht auf der Liste steht, und geben Sie einen Bandnamen in das Textfeld am unteren Ende der Tape Name-Liste ein.

   Sie können den Vorgang jederzeit durch Klicken auf Cancel abbrechen.



Richtlinien zur Bandbenennung finden Sie unter ***„Tipps zum Loggen“ auf Seite 5-1***.

6. Klicken Sie auf OK.

   Der Bandname wird im Aufzeichnungs-Tool angezeigt.

7. Spielen Sie das Band manuell ab, und klicken Sie auf die Schaltfläche Record zum Starten und Stoppen der Aufzeichnung jedes Clips.

Aufzeichnen mit Tageszeit-Timecode

Wenn Sie mit einer Avid-gesteuerten Maschine aufzeichnen, können Sie Ihr Filmmaterial mit Tageszeit-Timecode anstatt mit Source-Timecode aufzeichnen.

So führen Sie eine Aufzeichnung mit Tageszeit-Timecode durch:

1. Öffnen Sie das Aufzeichnungs-Tool, und bereiten Sie die Aufzeichnung wie in **Kapitel 6** beschrieben vor.
2. Wenn Sie Spuren auswählen, deaktivieren Sie die Schaltfläche TC.
3. Führen Sie die Aufzeichnung des Materials mit einer der Techniken, die unter **„Direkte Aufzeichnung“ auf Seite 7-8** beschrieben sind, durch.

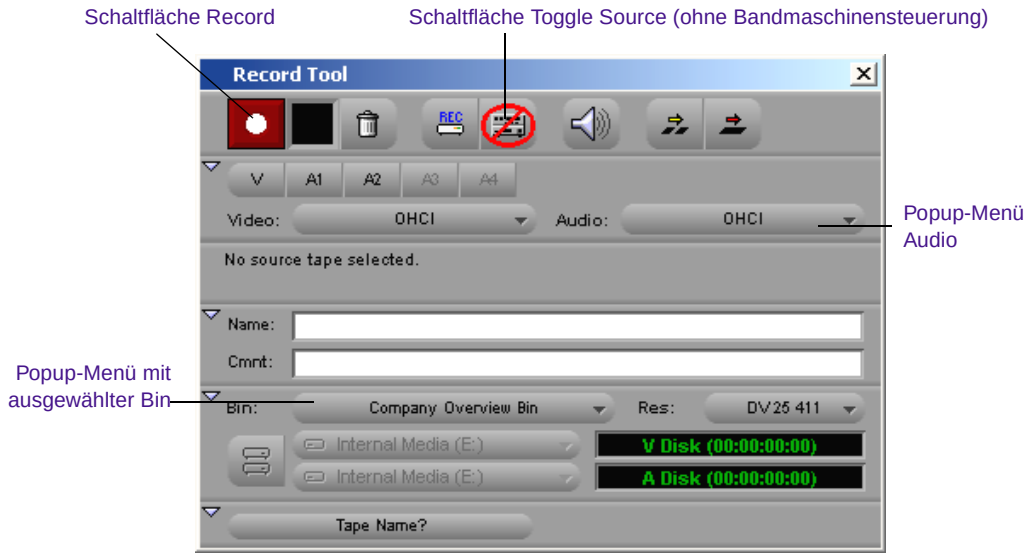
Aufzeichnen von Audio von einer Musik-CD

Mit Avid Xpress DV können Sie über das Aufzeichnungs-Tool Stücke von einer Musik-CD aufzeichnen. Nach der Aufzeichnung können Sie den Audioclip auf eine Audiospur in Ihre Sequenz schneiden.

So zeichnen Sie Audio von einer Musik-CD auf:

1. Legen Sie die Musik-CD in das CD-ROM-Laufwerk des Computers ein.
2. Starten Sie die CD Player-Anwendung, und wählen Sie den Titel aus, den Sie aufzeichnen möchten.
3. Minimieren Sie die CD Player-Anwendung.
4. Passen Sie die Audioeingabepegel an. Siehe **„Anpassen von Audioeingabepegeln“ auf Seite 6-46**.
5. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.

   Das Aufzeichnungs-Tool wird geöffnet.





6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Toggle Source, bis das Symbol No Deck control angezeigt wird.

   Das Dialogfeld Select Tape erscheint.

7. Klicken Sie im Dialogfeld Select Tape auf New.
8. Benennen Sie das Band, und wählen Sie es aus.
9. Klicken Sie auf OK.
10. Wählen Sie im Popup-Menü Audio die Option CD.
11. Klicken Sie auf New Tape.
12. Klicken Sie auf die Schaltfläche Record.

    Avid Xpress DV zeichnet das Audio in der ausgewählten Bin auf.

13. Klicken Sie erneut auf Record, oder drücken Sie die Esc-Taste, um die Aufzeichnung zu stoppen.

    Die Audiodatei wird jetzt in der Bin angezeigt.

14. Schließen Sie die CD Player-Anwendung, wenn Sie alle gewünschten Titel aufgezeichnet haben.



Die Standard-Sample-Rate für Aufzeichnungen von einer CD beträgt 44,1 kHz. Die Standard-Sample-Rate für andere Aufzeichnungen beträgt 48 kHz. Mit Avid Xpress DV können Sie Clips in der Timeline mischen, die mit unterschiedlichen Sample-Raten aufgezeichnet wurden.

Aufzeichnen in die Timeline

Sie können Filmmaterial direkt vom Band in eine Sequenz in der Timeline aufzeichnen, wobei Sie verschiedene Schritte wie beispielsweise die Organisation und Überprüfung der Clips, das Markieren der Schnittpunkte sowie das Ausführen von Bearbeitungen umgehen.

So führen Sie die Aufzeichnung in die Timeline durch:

1. Bereiten Sie die Aufzeichnung vor, wie unter **Kapitel 6** beschreiben.
2. Stellen Sie die Optionen im Dialogfeld Record Settings ein:
   a. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.
   b. Doppelklicken Sie in der Scroll-Liste Settings auf Record.

      Das Dialogfeld Record Settings wird eingeblendet.
   c. Klicken Sie auf die Registerkarte Edit.
   d. Wählen Sie Enable Edit to Timeline.
   e. Geben Sie die Handle-Länge an, d.h. wie viel Material vor und nach der IN- und OUT-Marke der Clips aufgezeichnet werden soll.
   f. Klicken Sie auf OK.
3. Laden Sie eine Sequenz in den Composer-Monitor.
4. (Optional) Ordnen Sie die aufzuzeichnenden Spuren (Player-Spuren) den Spuren in Ihrer Sequenz (Recorder-Spuren) zu. Siehe **„Zuordnen von Spuren beim Aufzeichnen in die Timeline“ auf Seite 7-22**.

5. Setzen Sie eine IN-Marke in die Sequenz, oder bewegen Sie den Positionszeiger an die zu bearbeitende Position.
6. Markieren Sie mit den Logging-Bedienelementen im Aufzeichnungs-Tool das Zuspielmaterial, das Sie aufzeichnen wollen.
7. (Optional) Sie können eine OUT-Marke basierend auf folgenden Faktoren setzen:

   Wenn Sie mitten in eine Sequenz in einer Timeline aufzeichnen, setzen Sie aus Gründen der Bildgenauigkeit sowohl IN- als auch OUT-Marken.

   Wenn Sie an das Ende einer Sequenz aufzeichnen, müssen Sie nur eine IN-Marke setzen. Die OUT-Marke können Sie später direkt setzen.
8. Klicken Sie auf die Schaltfläche Splice-in oder Overwrite im Aufzeichnungs-Tool, um die Schnittart zu bestimmen.



9. Klicken Sie auf die Schaltfläche Record, um mit der Aufzeichnung zu beginnen.
10. Wenn Sie die OUT-Marke nicht bereits gesetzt haben, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Record, wenn das Filmmaterial das entsprechende Bild erreicht.

    Haben Sie die OUT-Marke gesetzt, wird das Aufzeichnen automatisch beendet.

Ist die Aufzeichnung abgeschlossen, erscheint der Clip in der Sequenz und ein Masterclip in der Bin.

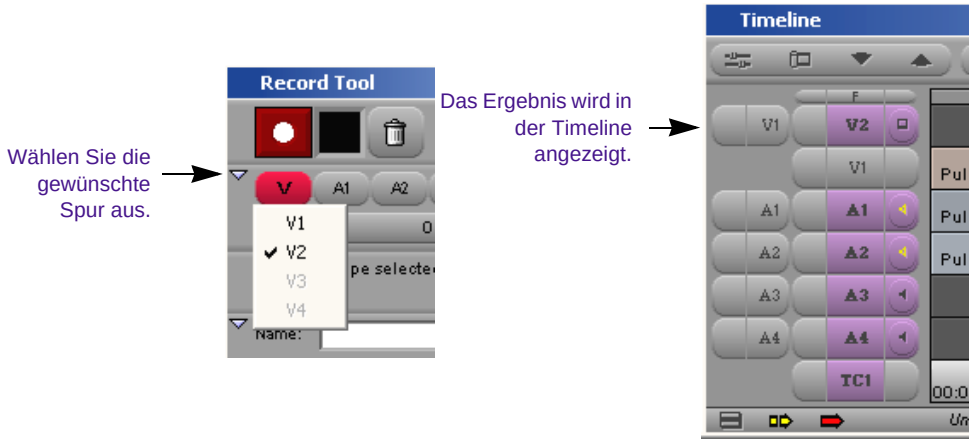
Zuordnen von Spuren beim Aufzeichnen in die Timeline

Standardmäßig werden die für die Aufzeichnung ausgewählten Spuren (V1, A1, A2 usw.) in die entsprechenden Spuren in der Timeline geschnitten. Sie können das aufgezeichnete Material nun jeder beliebigen Spur in der Timeline zuordnen.

So ordnen Sie beim Aufzeichnen in die Timeline Spuren zu:

1. Klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die Kanalauswahl-Schaltfläche der gewünschten Audio- oder Videospur, und halten Sie die Maustaste gedrückt, um die Spur zuzuordnen.
2. Wählen Sie im Popup-Menü die Spur aus, der Sie das aufgezeichnete Material zuordnen möchten.

Wenn Sie beispielsweise Videomaterial in die Spur V2 aufzeichnen möchten, klicken Sie im Aufzeichnungs-Tool auf die rote V-Schaltfläche und halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie im Popup-Menü V2 auswählen. Das Spurenauswahl-Bedienfeld in der Timeline zeigt daraufhin das Ergebnis der Zuordnung an.





Sie können Spuren in der Timeline auf dieselbe Art zuordnen wie beim Schneiden von einem Player-Popup-Monitor aus. Siehe ***„Zuordnen von Spuren“ auf Seite 14-20****.*

Mehrfachaufzeichnung geloggter Clips

Wenn eine Log-Datei in eine Bin importiert oder eine Gruppe von Clips manuell protokolliert wurde, lässt sich der Aufzeichnungsprozess mit Hilfe der Mehrfachaufzeichnungsfunktion von Avid Xpress DV automatisieren. Für die Mehrfachaufzeichnung muss der Timecode der Zuspielbänder mit dem der ausgewählten Clips übereinstimmen.

Mit Hilfe der Mehrfachaufzeichnung können Sie auch vorhandene Clips erneut aufzeichnen. Die erneute Aufzeichnung wird in **„Erneutes Aufzeichnen des Materials“ auf Seite 7-27** beschrieben.



Zum automatischen Importieren von Material ohne Timecode lesen Sie ***„Erneutes Importieren von Dateien“ auf Seite 8-22****.*

Vorbereiten der Mehrfachaufzeichnung

Die Vorbereitung der Mehrfachaufzeichnung beinhaltet eine Option zum Ändern der Größe des Aufzeichnungs-Tools und das Einrichten von Einstellungen, mit denen Sie die Mehrfachaufzeichnung mit minimaler Überwachung durchführen können.

Ändern der Größe des Aufzeichnungs-Tools

Da Ihre Clips bereits in der Bin protokolliert sind, können Sie die Benutzeroberfläche bei der Mehrfachaufzeichnung reduzieren, indem Sie die Maschinensteuerung und das Logging-Fenster im Aufzeichnungs-Tool ausblenden.

So verändern Sie die Größe des Aufzeichnungs-Tools während der Mehrfachaufzeichnung:

Klicken Sie auf das Dreieck links neben der Bandmaschinensteuerung.

Vorbereiten der Einstellungen für unbeaufsichtigte Mehrfachaufzeichnung

Die unbeaufsichtigte Mehrfachaufzeichnung ermöglicht es Ihnen, eine große Anzahl von Clips bei einem Minimum von Überwachung aufzuzeichnen. Sie müssen dazu nur Aufzeichnungseinstellungen auswählen, die Pausen im Aufzeichnungsvorgang verhindern.

So bereiten Sie die unbeaufsichtigte Mehrfachaufzeichnung vor:

Wählen Sie auf der Registerkarte Media Files im Dialogfeld Record Settings die Option Switch to emptiest drive when.

Mehrfachaufzeichnung von Clips

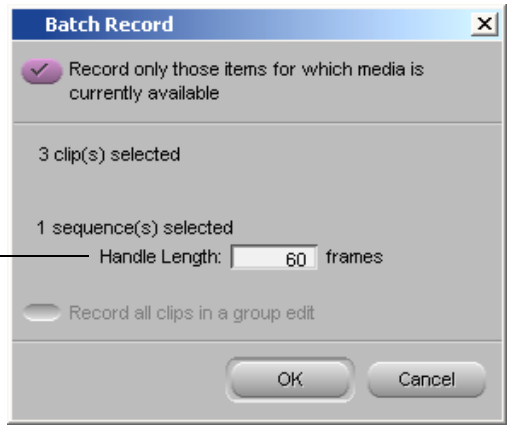
So führen Sie die Mehrfachaufzeichnung von Clips durch:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie die richtigen Aufzeichnungseinstellungen vorgenommen haben und das Aufzeichnungs-Tool eingerichtet ist, wie in **Kapitel 6** beschrieben.
2. Öffnen Sie die Bin, in der sich die aufzuzeichnenden Clips befinden.
3. Wählen Sie die Clips für die Mehrfachaufzeichnung aus:

   Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Select All, um alle Clips zu markieren.

   Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf Clips, um diese auszuwählen.
4. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Batch Record aus.

   Das Dialogfeld Batch Record wird angezeigt.



Optionen zur Handle-Länge werden nur angezeigt, wenn eine Sequenz ausgewählt ist.

Sind die Clips, die Sie für die Mehrfachaufzeichnung verwenden möchten, nicht in der aktiven Bin markiert, erscheint Batch Record grau im Menü Bin.

5. Wählen Sie die Optionen im Dialogfeld folgendermaßen aus:

   Wenn einige Clips der Bin bereits aufgezeichnet sind und Sie diese Clips nicht erneut aufzeichnen möchten, wählen Sie die Option Record only those items for which media is currently available. Ist diese Option nicht ausgewählt und einige der markierten Clips haben Mediendateien, werden die Mediendateien vom System gelöscht und neue Mediendateien aufgezeichnet.

   Wenn Ihre Auswahl eine Sequenz für die Mehrfachaufzeichnung enthält, werden Sie aufgefordert, Informationen zur Länge des Handle anzugeben. Das System erstellt dann neue Masterclips, die auf der Länge der geschnittenen Clips in der Sequenz basieren.

Weitere Informationen zur Handle-Länge beim erneuten Aufzeichnen finden Sie unter **„Erneutes Aufzeichnen von Sequenzen“ auf Seite 7-28**.

Bei einer Mehrfachaufzeichnung der Original-Masterclips in der Sequenz wird die Sequenz automatisch aktualisiert. Aus diesem Grund möchten Sie möglicherweise die Sequenz während des Vorgangs deaktivieren.

6. Klicken Sie auf OK.

Wenn Sie noch kein Band eingelegt haben, werden Sie jetzt dazu aufgefordert.

7. Legen Sie das Band in den Videorecorder ein, und klicken Sie auf Mounted.

   Der Aufzeichnungsvorgang wird gestartet. Das System nimmt jeden Clip auf dem Band in der Reihenfolge des Start-Timecodes zur Aufzeichnung.

8. Wenn das System ein anderes Zuspielband benötigt, wird eine entsprechende Meldung angezeigt. Hier haben Sie mehrere Optionen:

   Legen Sie das neue Band ein und klicken Sie auf Mounted, um den Aufzeichnungsvorgang fortzusetzen.

   Klicken Sie auf Skip this clip, um den ersten Clip auf dem Band zu überspringen und die verbleibenden Clips aufzuzeichnen.

   Klicken Sie auf Skip this tape, um alle Clips des geladenen Bands zu überspringen. Daraufhin fordert das System Sie zum Einlegen des nächsten Bands auf.

   Klicken Sie auf Abort, um die Mehrfachaufzeichnung zu beenden. Außerdem können Sie den Aufzeichnungsvorgang jederzeit anhalten, indem Sie im Aufzeichnungs-Tool auf den Papierkorb klicken.



Um bestimmte Clips bei der Mehrfachaufzeichnung eines Bands zu überspringen, müssen Sie jeden Clip manuell abbrechen, indem Sie auf das Papierkorbsymbol und dann zum Fortfahren auf den nächsten Clip im Fenster Abort klicken.

Wenn das System die Mehrfachaufzeichnung beendet hat, informiert Sie ein Dialogfeld darüber, dass der Vorgang abgeschlossen ist.

Erneutes Aufzeichnen des Materials

Erneutes Aufzeichnen beschreibt den Vorgang des Einspielens von bereits aufgezeichnetem Originalmaterial auf der Grundlage von bestehenden Clips und Sequenzen. Beim erneuten Aufzeichnen wird die Mehrfachaufzeichnung benutzt, wobei keine zusätzliche Logging-Zeit anfällt, weil die Clipinformationen zu Player-Spuren, Timecodes und Einstellungen der Bildauflösungen bereits in der Bin vorliegen.

In folgenden Situationen kann es sinnvoll sein, eine erneute Aufzeichnung durchzuführen:

- Sie können eine Sequenz nach der Übertragung in ein anderes System erneut aufzeichnen.
- Sie können Clips mit niedriger Auflösung nach dem Einfügen in eine Sequenz mit einer höheren Auflösung erneut aufzeichnen.
- Sie können ausgewählte Clips schnell erneut aufzeichnen, wenn Sie bei der ersten Aufzeichnung einen Fehler machen (z.B. wenn Sie vergessen, die Audiopegel zu überprüfen oder die richtige Bildauflösung einzustellen).
- Sie können Clips erneut aufzeichnen, wenn Sie versehentlich Mediendateien gelöscht haben.



Zum erneuten Aufzeichnen benötigen Sie das Originalfilmmaterial. Löschen Sie die Mediendateien nicht, wenn dieses Material nicht mehr verfügbar ist, es sei denn, Sie brauchen sie nicht mehr.

Erneutes Aufzeichnen von Masterclips und Subclips

Das Verfahren zum erneuten Aufzeichnen von Masterclips und Subclips entspricht dem Vorgang der Mehrfachaufzeichnung von geloggten Clips. Siehe **„Mehrfachaufzeichnung geloggter Clips“ auf Seite 7-23**.

Obwohl das Verfahren gleich ist, sind die Ergebnisse leicht unterschiedlich:

- Die Masterclips werden mit ganzen Mediendateien verbunden und dienen als Quellen für Subclips und Sequenzen. Folglich beeinflussen beim erneuten Aufzeichnen eines Masterclips alle Änderungen der Komprimierungseinstellungen und Pegel auch alle Subclips und Sequenzen, die aus diesem Masterclip erstellt werden.
- Subclips sind kleinere Abschnitte der Masterclips. Wenn Sie einen Subclip erneut aufzeichnen, erstellt das System einen neuen Masterclip, der mit neuen Mediendateien verknüpft ist und die verkürzte Länge des Materials widerspiegelt. Das erneute Aufzeichnen von Subclips rationalisiert daher den Aufzeichnungsvorgang.

  Beim erneuten Aufzeichnen wird außerdem die Verknüpfung des Subclips zum Original-Masterclip getrennt. Wenn Sie den Subclip aber in eine Sequenz einfügen, wirken sich alle Änderungen in dem erneut aufgezeichneten Subclip auf diese Sequenz aus.

Erneutes Aufzeichnen von Sequenzen

Beim erneuten Aufzeichnen einer Sequenz werden, basierend auf der Länge jedes Clips, der in die Sequenz aufgenommen wird, neue Masterclips und verknüpfte Mediendateien erstellt. Verknüpfungen zu den Originalclips werden getrennt, und nur die Sequenz und ihre neuen Masterclips werden mit den erneut aufgezeichneten Mediendateien verbunden.

Wenn Sie die Sequenz erneut aufzeichnen, erstellt der Aufzeichnungsvorgang Mediendateien für jeden Clip der Sequenz. Sie können nach dem Erstellen der Mediendateien keine Änderungen vornehmen, ohne den gesamten Vorgang zu wiederholen.

Speichern von zwei Versionen einer Sequenz beim erneuten Aufzeichnen

Wenn Sie die Originalversion der Sequenz vor dem erneuten Aufzeichnen speichern möchten, können Sie ein Duplikat erstellen. Benutzen Sie diese Methode beispielsweise, wenn Sie eine Sequenz mit einer niedrigen Auflösung erstellt haben, um Speicherplatz zu sparen, und die Sequenz mit einer höheren Auflösung erneut aufzeichnen möchten, wobei die erste Version erhalten bleiben soll.

So duplizieren Sie eine Sequenz:

1. Wählen Sie die Sequenz in der Bin aus, und wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.
2. (Optional) Erstellen Sie eine neue Bin, indem Sie im Menü File den Befehl New Bin auswählen, und verschieben Sie das Duplikat in diese Bin.

Dieser zweite Schritt ist optional, aber er verhindert, dass Sie neue Sequenzen und Masterclips mit bereits bestehenden verwechseln.

Erneutes Aufzeichnen von Sequenzen

Wenn Sie die Sequenz erneut aufzeichnen, erstellt der Aufzeichnungsvorgang Mediendateien für jeden Clip der Sequenz.

So führen Sie die erneute Aufzeichnung einer Sequenz durch:

1. Öffnen oder aktivieren Sie die Bin mit der Sequenz oder den Clips.
2. Wählen Sie die Sequenzen oder Clips aus, die Sie erneut aufzeichnen möchten.

   Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Select All aus, um alle Clips in der Bin auszuwählen.

   Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf Clips, um diese auszuwählen.
3. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Batch Record aus. Siehe **„Mehrfachaufzeichnung von Clips“ auf Seite 7-24**.

Das Dialogfeld Batch Record wird angezeigt.

4. Wenn Clips, zu denen bereits Material existiert, erhalten bleiben sollen, aktivieren Sie die Option Record only those items for which media is currently available.
5. Klicken Sie in das Textfeld Handle Length, und geben Sie die Anzahl der Bilder ein, die am Anfang und am Ende des neuen Masterclips zusätzlich aufgezeichnet werden sollen.



Das Textfeld Handle Length wird nur angezeigt, wenn eine Sequenz zur Mehrfachaufzeichnung ausgewählt wurde.

6. Klicken Sie auf OK.

   Wenn Sie noch kein Band eingelegt haben, werden Sie jetzt dazu aufgefordert.

7. Legen Sie das Band in den Videorecorder ein, und klicken Sie auf Mounted.

   Der Aufzeichnungsvorgang wird gestartet. Das System nimmt jeden Clip auf dem Band in der Reihenfolge des Start-Timecodes zur Aufzeichnung.

   Wenn ein anderes Zuspielband erforderlich ist, werden Sie aufgefordert, es einzulegen. Hier haben Sie mehrere Optionen:

   Legen Sie das neue Band ein und klicken Sie auf Mounted, um den Aufzeichnungsvorgang fortzusetzen.

   Klicken Sie auf Skip this clip, um den ersten Clip auf dem Band zu überspringen und die verbleibenden Clips aufzuzeichnen.

   Klicken Sie auf Skip this tape, um alle Clips des geladenen Bands zu überspringen. Daraufhin fordert das System Sie zum Einlegen des nächsten Bands auf.

   Klicken Sie auf Abort, um die Mehrfachaufzeichnung zu beenden. Außerdem können Sie den Aufzeichnungsvorgang jederzeit anhalten, indem Sie im Aufzeichnungs-Tool auf den Papierkorb klicken.

Andere Aufzeichnungsfunktionen

Des Weiteren stehen beim Aufzeichnen folgende Funktionen zur Verfügung:

- **Steuern von Bandmaschinen über die Tastatur**
- **Benennen eines neuen Bands über die Tastatur**
- **Auswerfen von Bändern über eine Schaltfläche oder Taste**
- **Zurückkehren zur vorhergehenden Position im Dialogfeld Select Tape**

Steuern von Bandmaschinen über die Tastatur

Im Aufzeichnungs-Tool, im Digital Cut-Tool und in der Bandmaschinensteuerung können Sie eine Bandmaschine mit Hilfe der J-K-L-Tasten steuern.

Die J-K-L-Tasten funktionieren auf dieselbe Art wie im Player-Popup-Monitor und im Composer-Monitor (siehe nachfolgende Tabelle).

Taste	Funktion
K	Hält die Bandmaschine an
L	Shuttle-Verfahren (Vorlauf) mit der Bandmaschine bei 1-, 2-, 3-, 5-, 8-, 16- oder 24-facher Normalgeschwindigkeit
J	Shuttle-Verfahren (Rücklauf) mit der Bandmaschine bei 1-, 2-, 3-, 5-, 8-, 16- oder 24-facher Normalgeschwindigkeit
K+L	Shuttle-Verfahren mit der Bandmaschine (Vorlauf) bei 0,25-facher Normalgeschwindigkeit
J+K	Shuttle-Verfahren mit der Bandmaschine (Rücklauf) bei 0,25-facher Normalgeschwindigkeit

Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Um die Tasten zu aktivieren, muss das Aufzeichnungs-Tool, das Digital Cut-Tool oder die Bandmaschinensteuerung aktiv sein.
- Die schrittweise Wiedergabe von einzelnen Halbbildern wird nicht unterstützt.
- Wenn Sie die Funktion der J-K-L-Tasten neu zuordnen, können Sie Bandmaschinen nicht mehr damit steuern.

Benennen eines neuen Bands über die Tastatur

Sie können ein neues Band benennen, ohne Ihre Hände von der Tastatur zu nehmen.

So erstellen Sie im Aufzeichnungsmodus mit einem Tastaturbefehl einen neuen Bandnamen:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Record aus.

   Das Fenster für das Aufzeichnungs-Tool wird geöffnet.

2. Legen Sie ein Band ein und klicken Sie auf die Schaltfläche Source Tape Display.

   Das Dialogfeld Select Tape erscheint.

3. Drücken Sie Strg+N.

   Es erscheint ein Textfeld für den neuen Bandnamen.

4. Geben Sie den neuen Bandnamen ein.
5. Drücken Sie zur Registrierung des Namens die Eingabetaste.
6. Drücken Sie die Eingabetaste oder klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Select Tape zu schließen.

Auswerfen von Bändern über eine Schaltfläche oder Taste

Wenn Sie durch Drücken der entsprechenden Taste ein Band auswerfen, wird der Bandbediener in einem entfernten Maschinenraum darauf hingewiesen, dass das Band gewechselt werden muss.

So werfen Sie Bänder mit Hilfe einer Taste aus:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte Play.
3. Wählen Sie Active Palette aus.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Eject.





Sie können der Auswurftaste jede beliebige Schaltfläche der Tool-Palette bzw. jede Taste der Keyboard-Palette zuweisen. Siehe ***„Zuweisen von wählbaren Schaltflächen“ auf Seite 4-5****.*

Zurückkehren zur vorhergehenden Position im Dialogfeld Select Tape

Wenn Sie mit mehreren Bändern arbeiten, müssen Sie in der Lage sein, schnell an die Stelle zurückzukehren, an der Sie das letzte Band ausgewählt haben. Wenn Sie das Dialogfeld Select Tape verlassen und später wieder dorthin zurückkehren, befinden Sie sich wieder an derselben Stelle der Liste der Bandnamen wie vorher; dadurch finden Sie rasch das nächste benötigte Band.

KAPITEL 8

Importieren von Dateien

Beim Importieren von Dateien werden diese in Objekte einer Bin konvertiert. Sie können diese Objekte dann wie andere Clips oder Sequenzen verändern und bearbeiten. Die dazugehörigen Mediendateien werden auf dem von Ihnen angegebenen Ziellaufwerk gespeichert. Sie können Dateien mit den in den folgenden Abschnitten beschriebenen Verfahren importieren:

- **Vorbereiten des Imports von Dateien**
- **Erstellen und Verwenden von Importeinstellungen**
- **Importieren von Dateien**
- **Verwenden der Drag-und-Drop-Methode zum Importieren von Dateien**
- **Open Media Management (OMM)**
- **Erneutes Importieren von Dateien**

Vorbereiten des Imports von Dateien

Bevor Sie den Importvorgang starten, müssen Sie das System und die Dateien folgendermaßen vorbereiten:

- Für den Import von Grafikdateien und OMFI (Open Media Framework® Interchange) bereiten Sie die Dateien im Voraus gemäß den in **Anhang B** beschriebenen Spezifikationen vor.
- Eine vollständige Beschreibung aller Optionen im Dialogfeld Import Settings finden Sie unter **Table 8-1**.

Erstellen und Verwenden von Importeinstellungen

Sie können eine oder mehrere Gruppen von Importparametern erstellen und sie als Importeinstellung speichern. Beispielsweise können Sie eine Einstellung für das Importieren von QuickTime™-Dateien und eine Einstellung für das Importieren von Dateien aus AudioVision erstellen. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie die Drag-und-Drop-Methode zum Importieren mehrerer Dateien verwenden (siehe **„Verwenden der Drag-und-Drop-Methode zum Importieren von Dateien“ auf Seite 8-17**).

Die Standard-Importeinstellung und alle zusätzlichen von Ihnen erstellten Importeinstellungen werden in der Scroll-Liste Settings angezeigt (siehe **„Arbeiten mit Einstellungen“ auf Seite 3-47**). Wenn Sie eine Einstellung in der Liste Settings auswählen, gelten diese Parameter als Standardeinstellung für alle importierten Dateien, sofern Sie sie nicht während des Imports ändern.

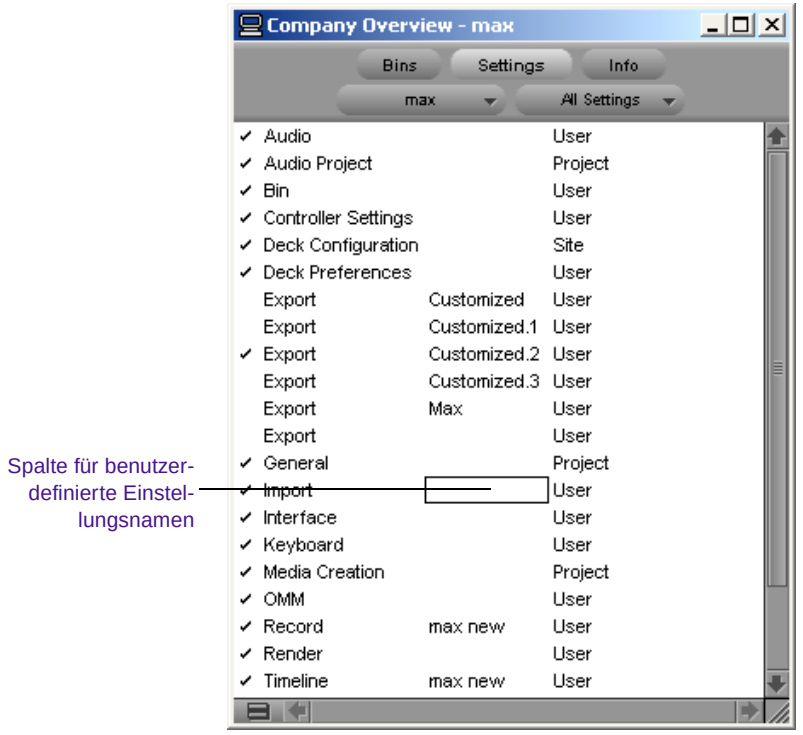
Erstellen einer neuen Importeinstellung

So erstellen Sie eine neue Importeinstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Klicken Sie auf Import.
3. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.
4. Benennen Sie die Einstellung:
   a. Klicken Sie auf die Spalte für benutzerdefinierte Einstellungsnamen.
   b. Geben Sie einen Namen ein.
   c. Drücken Sie die Eingabetaste.



5. Doppelklicken Sie auf die neue Importeinstellung.

   Das Dialogfeld Import Settings wird eingeblendet.
6. Wählen Sie die gewünschten Optionen.

7. Klicken Sie auf OK.

Nachdem Sie eine neue Importeinstellung erstellt haben, steht Ihnen diese zur Verfügung, wenn Sie ein Bild, einen Clip oder eine Sequenz importieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Importieren von Dateien“ auf Seite 8-14** und **„Verwenden der Drag-und-Drop-Methode zum Importieren von Dateien“ auf Seite 8-17**.

Ändern von bestehenden Importeinstellungen

So ändern Sie bestehende Importeinstellungen:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Doppelklicken Sie auf eine Importeinstellung.

   Das Dialogfeld Import Settings wird eingeblendet.

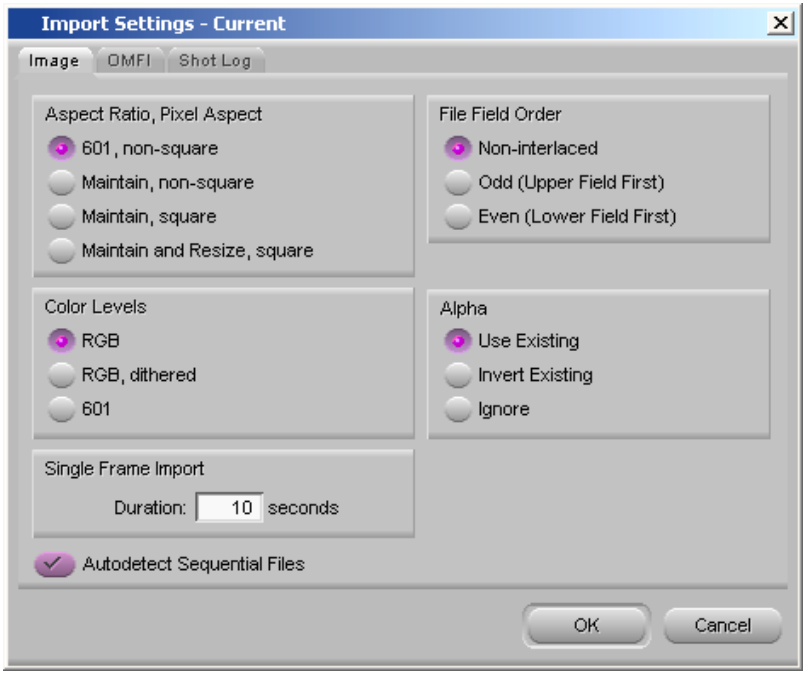
3. Wählen Sie die gewünschten Optionen.

4. Klicken Sie auf OK.

Optionen für Importeinstellungen

Im Dialogfeld Import Settings können Sie Importinformationen festlegen.

Die folgende Abbildung zeigt die Standardeinstellungen der Registerkarte Image im Dialogfeld Import Settings.



In **Table 8-1** werden die Optionen der Registerkarte Image des Dialogfelds Import Settings beschrieben.

Tabelle 8-1 Import Settings-Optionen – Registerkarte Image

Option	Suboption	Beschreibung
Aspect Ratio, Pixel Aspect	601, non-square	Wählen Sie diese Option für den Import von Bildern mit den von Avid Xpress DV verwendeten Abmessungen: 720 x 480 (NTSC) oder 720 x 576 (PAL). Verwenden Sie diese Option außerdem für Bilder mit den Abmessungen 720 x 540 oder für andere Bilder mit dem Seitenverhältnis 4:3. Mit dieser Option können Sie beim Importieren von Zwei-Halbbilder-Material mit präzisen NTSC- oder PAL-Abmessungen die Halbbilddaten beibehalten. Das System konvertiert gegebenenfalls die Pixelabmessungen, so dass das Bild den Bildschirm füllt. Wenn das Seitenverhältnis der ursprünglichen Bilder dem vom Avid Xpress DV-System verwendeten Seitenverhältnis 4:3 nicht entspricht, werden die importierten Bilder möglicherweise verzerrt dargestellt. Die beste Vollbildauflösung für Dateien, die in einer Umgebung mit quadratischen Pixeln erstellt wurden, ist 648 x 480 (NTSC) oder 768 x 576 (PAL). Um eine gemeinsame Auflösung für NTSC und PAL zu erhalten, können Sie 720 x 540 verwenden. *Dies ist die Standardeinstellung.*
	Maintain, non-square	Wählen Sie diese Option für Bilder, die in einer Umgebung mit nichtquadratischen Pixeln erstellt wurden, aber den NTSC- oder PAL-Abmessungen nicht genau entsprechen. Dabei bleiben bis zu 480 (NTSC) bzw. 576 (PAL) Zeilen erhalten. Überzählige Zeilen werden entfernt, fehlende mit Video-Schwarz gefüllt. Diese Option bietet sich in Avid Xpress DV an, wenn Sie mit Material arbeiten, das unter Verwendung der üblichen NTSC-Größe von 720 x 486 für andere Produkte als DV hergestellt wurde. In diesem Fall werden am oberen Rand vier und am unteren Rand zwei Zeilen entfernt. Bei dieser Option wird das Material weder skaliert noch wird seine Größe geändert.

Tabelle 8-1 Import Settings-Optionen – Registerkarte Image (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
	Maintain, square	Verwenden Sie diese Option für Bilder, die in einer Umgebung mit quadratischen Pixeln erstellt wurden, z.B. in einer Grafikanwendung. Dies sind hauptsächlich Symbole, Logos und andere Grafiken, deren Größe nicht verändert werden kann und die nicht dazu gedacht sind, den ganzen Bildschirm auszufüllen. Avid Xpress DV behält das Pixel-Seitenverhältnis der Originaldatei in den importierten Bildern bei, wobei es das in quadratischen Pixeln angegebene Seitenverhältnis in die in der DV- Umgebung verwendeten nichtquadratischen Pixel konvertiert. Das System füllt den Rest des Bildschirms mit Video-Schwarz. Hat das Bild einen Alpha-Kanal, so wird dieses Schwarz im Alpha-Kanal ausgekeyt. Verwenden Sie diese Option nicht zum Import von: • Bildern mit den nichtquadratischen Pixel-Abmessungen 720 x 480 (NTSC) bzw. 720 x 576 (PAL) • einem Vollbild mit quadratischen Pixeln, das bereits auf nichtquadratische Pixel-Abmessungen ausgedehnt wurde

Tabelle 8-1 Import Settings-Optionen – Registerkarte Image (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
	Maintain and Resize, square	Wählen Sie diese Option für Bilder, die mit quadratischen Pixeln erstellt wurden. Das System passt die längere Abmessung der Bildschirmgröße an und füllt die fehlenden Pixel der kürzeren Seite mit Video-Schwarz, wodurch ein Randstreifen entsteht. Hat das Bild einen Alpha-Kanal, so wird dieses Schwarz im Alpha-Kanal ausgekeyt. Bei einem Bild mit den Abmessungen 540 x 300 würde beispielsweise die längere Seite auf 720 und die kürzere Seite im entsprechenden Verhältnis (auf 400) gestreckt werden. Die verbleibenden Pixel der „kurzen Seite“ werden durch Schwarz ersetzt. Die beste Vollbildauflösung für Dateien, die in einer Umgebung mit quadratischen Pixeln erstellt wurden, ist 648 x 480 (NTSC) oder 768 x 576 (PAL). Um eine gemeinsame Auflösung für NTSC und PAL zu erhalten, können Sie 720 x 540 verwenden. Verwenden Sie diese Option nicht zum Import von: • Bildern mit den nichtquadratischen Pixel-Abmessungen 720 x 480 (NTSC) bzw. 720 x 576 (PAL) • einem Vollbild mit quadratischen Pixeln, das bereits auf nichtquadratische Pixel-Abmessungen ausgedehnt wurde
File Field Order		In diesem Abschnitt können Sie die Halbbilddominanz der zu importierenden Medien auswählen. Stimmt die Halbbilddominanz der importierten Medien mit der des Projektformats überein, so ist keine spezielle Verarbeitung erforderlich. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **“Anordnung der Halbbilder bei Grafikimporten und -exporten” on page B-18**. Diese Einstellung gilt nicht für OMFI-Importe, wenn die Importauflösung der OMFI-Datei entspricht.
	Non-interlaced	Mit dieser Option können Sie Standbilder in alle Formate importieren, ohne sich über die zeitliche Abfolge der Halbbilder Gedanken machen zu müssen. *Dies ist der Standardwert.*

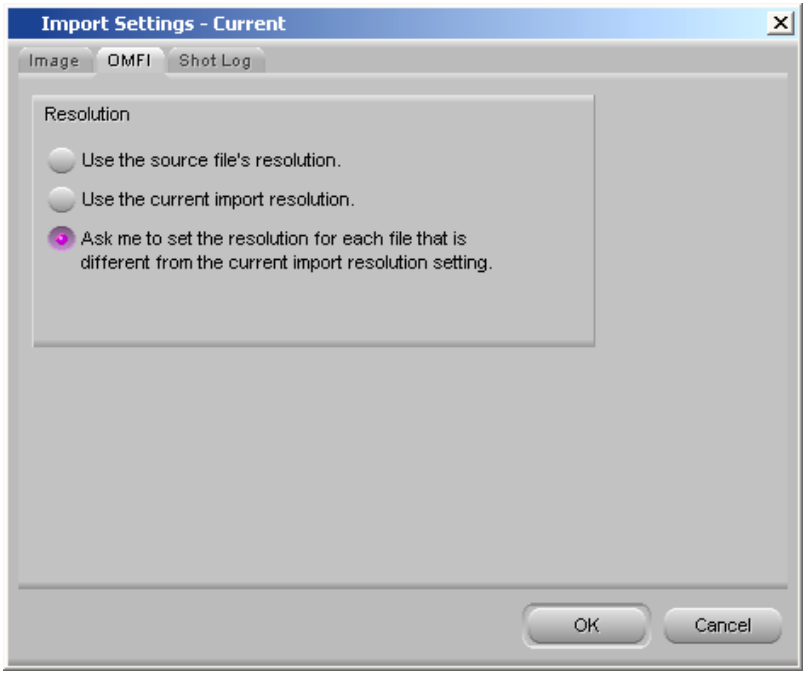
Tabelle 8-1 Import Settings-Optionen – Registerkarte Image (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
	Odd (Upper Field First)	Mit dieser Option wird die Dominanz ungerader Felder während des Imports festgelegt. Damit gehört die erste Bildzeile zum ungeraden Halbbild.
	Even (Lower Field First)	Mit dieser Option wird die Dominanz gerader Felder während des Imports festgelegt. Damit gehört die erste Bildzeile zum geraden Halbbild.
Color Levels	RGB	Wählen Sie diese Option, wenn die importierte Grafikdatei RGB-Grafikpegel verwendet wie die meisten computergenerierten Grafiken. Die RGB-Farbwerte werden als ITU-R 601-Videofarbwerte (bisher CCIR 601) abgebildet, die für das Avid Xpress DV-System geeignet sind.
	RGB, dithered	Wählen Sie diese Option, wenn die importierte Grafikdatei komplexe Farbeffekte enthält, wie z.B. Verläufe, und Sie mit einer hohen Auflösung (2:1) importieren. Verwenden Sie diese Option nicht zum Importieren eines Bildes, das bereits mit der Dithering-Funktion importiert wurde.
	601	Wählen Sie diese Option, wenn die importierte Grafikdatei Videopegel verwendet, die auf dem ITU-R 601-Standard (bisher CCIR 601) basieren. Zu diesen Grafiken zählen auch die Avid-Farbbalken oder Bilder, die Superschwarz (Nullschwarz) für Keying-Zwecke enthalten.
Alpha	Use Existing	Wählen Sie diese Option, damit das System das Bild mit den vorhandenen Alpha-Kanal-Daten importiert.
	Invert Existing	Diese Option kehrt die schwarzen und weißen Elemente des Alpha-Kanals um, wenn sie sich von den Matte Key-Anforderungen des Systems unterscheiden: ein weißer Hintergrund, ein schwarzer Vordergrund und ein grauer Transparenzverlauf dazwischen.

Tabelle 8-1 Import Settings-Optionen – Registerkarte Image (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
	Ignore	Wählen Sie diese Option, um ein Bild, das Alpha-Kanal-Transparenzinformationen enthält, als eine einzige opake Grafik zu importieren. Die importierte Grafik erscheint als einzelner Masterclip in der Bin. *Falls das Bild einen eingebetteten Alpha-Kanal enthält, das System den Alpha-Kanal-Import für den betreffenden Dateityp jedoch nicht unterstützt, aktivieren Sie diese Option, um das Bild zu importieren. Informationen zur Alpha-Kanal-Unterstützung finden Sie unter* ***"Spezifikationen für den Import von Grafikdateien" on page B-5****.*
Single Frame Import	Duration *n* seconds	Diese Option gibt die Dauer des aus dem Import erstellten einzelnen Bildes an. Der Standardwert beträgt 10 Sekunden. Diese Option trifft nicht auf das Importieren von fortlaufend nummerierten Bilddateien zu, da jede Datei ein Bild des Clips repräsentiert; daher bestimmt die Gesamtzahl der Dateien die Gesamtdauer. Beim Importieren eines Bildes mit Alpha-Kanal wird ein Matte Key-Effekt als ein einzelnes Bild ohne verknüpfte Mediendatei erzeugt. Der Import eines einzelnen Bildes benötigt weniger Zeit und Speicherplatz als der Import einer vollständigen Mediendatei. Die Echtzeit-Wiedergabemöglichkeiten sind jedoch für einzelne Bilder eingeschränkt, besonders in hohen Auflösungen. Dies ist der Fall, da das System die Bilder in den Speicher lädt und in Echtzeit verarbeitet, anstatt sie von einer Festplatte wiederzugeben.
Autodetect Sequential Files		Wenn diese Option aktiviert ist und Sie fortlaufend nummerierte Dateien importieren, erkennt das System, dass es sich um eine Sequenz zusammenhängender Dateien handelt, und importiert automatisch die gesamte Sequenz. Wenn diese Option deaktiviert wird, importiert das System eine Folge von Dateien mit fortlaufend nummerierten Erweiterungen nicht automatisch. Sie können dann einzelne Dateien zum Import auswählen. Sie können für jedes der unterstützten Standbildformate fortlaufend nummerierte Dateien importieren. Ausführlichere Informationen zum Vorbereiten einer Folge von Bilddateien finden Sie unter **"Animationsdateien" on page B-11**.

Die folgende Abbildung zeigt die Standardeinstellungen der Registerkarte OMFI im Dialogfeld Import Settings.



In **Table 8-2** werden die Optionen der Registerkarte OMFI des Dialogfelds Import Settings beschrieben.

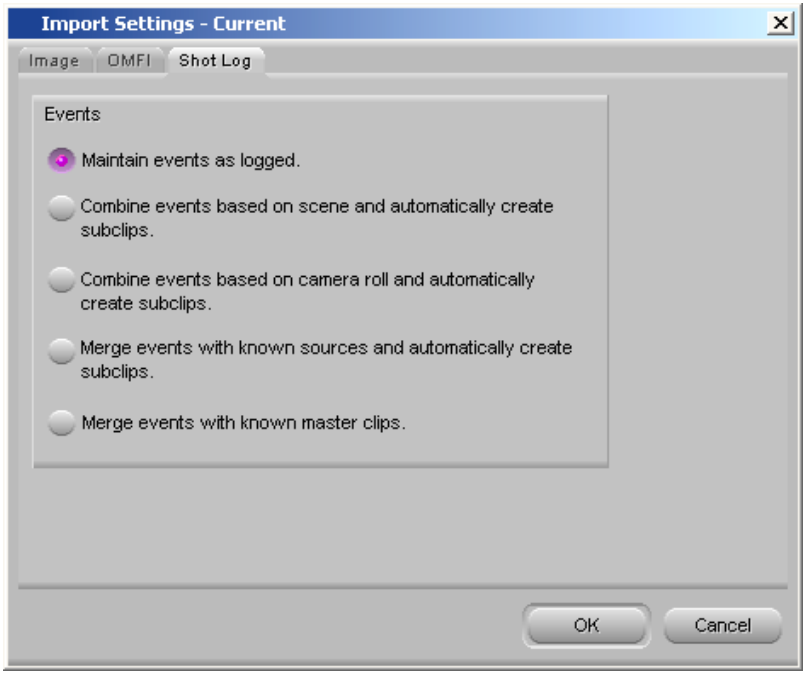
Tabelle 8-2 Import Settings-Optionen – Registerkarte OMFI

Option	Beschreibung
Use the source file's resolution.	Wählen Sie diese Option aus, um die Auflösung der Originaldatei beizubehalten. Das System ignoriert die Einstellungen zur Auflösung im Dialogfeld Select Files to Import und auf der Registerkarte Import des Dialogfelds Media Creation.

Tabelle 8-2 Import Settings-Optionen – Registerkarte OMFI (Forts.)

Option	Beschreibung
Use the current import resolution.	Wählen Sie diese Option, um die aktuelle Auflösungseinstellung für den Import zu verwenden. Das System ignoriert jetzt die Auflösung der Originaldatei.
Ask me to set the resolution for each file that is different from the current import resolution setting.	Wählen Sie diese Option, damit das System die gewünschte Auflösung erfragt, wenn sich bei einer importierten Datei die Auflösung der Originaldatei von der aktuellen Auflösungseinstellung zum Importieren unterscheidet.

Die folgende Abbildung zeigt die Standardeinstellungen der Registerkarte Shot Log im Dialogfeld Import Settings.


Import Settings - Current
Image
OMFI
Shot Log
Events
Maintain events as logged.
Combine events based on scene and automatically create subclips.
Combine events based on camera roll and automatically create subclips.
Merge events with known sources and automatically create subclips.
Merge events with known master clips.
OK
Cancel

In **Table 8-3** werden die Optionen der Registerkarte Shot Log des Dialogfelds Import Settings beschrieben.

Tabelle 8-3 Import Settings-Optionen – Registerkarte Shot Log

Option	Beschreibung
Maintain events as logged.	Wählen Sie diese Option, um alle Ereignisse wie ursprünglich geloggt beizubehalten.
Combine events based on scene and automatically create subclips.	Wählen Sie diese Option, um alle Ereignisse einer Szene in einem einzigen Masterclip zusammenzufassen und den Masterclip dann mit Subclips zu verknüpfen, die den Originalereignissen dieser Szene entsprechen. Um diese Option verwenden zu können, müssen in der Bin in der Spalte Scene Szenennummern geloggt sein.
Combine events based on camera roll and automatically create subclips.	Wählen Sie diese Option, um alle Ereignisse einer Kamerarolle in einem einzigen Masterclip zusammenzufassen und den Masterclip dann mit Subclips zu verknüpfen, die den Originalereignissen dieser Kamerarolle entsprechen. Damit Sie diese Option verwenden können, müssen in der Bin die Nummern der Kamerarollen für ein Filmprojekt in der entsprechenden Spalte geloggt sein.
Merge events with known source and automatically create subclips.	Wählen Sie diese Option, um Subclips für Ereignisse zu erstellen, die beim Import zusammengefasst oder mit ihren Originalclips verknüpft werden. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie für jede Kamerarolle bzw. Master-Szene bereits Masterclips in eine Bin eingegeben und anschließend alle mit diesen Clips verbundenen Ereignisse für den Import geloggt haben. *Die Clips, die Sie zusammenfassen möchten, müssen vor dem Aktivieren dieser Option ausgewählt sein.*

Tabelle 8-3 Import Settings-Optionen – Registerkarte Shot Log (Forts.)

Option	Beschreibung
Merge events with known master clips.	Wählen Sie diese Option aus, um Informationen in der Shot Log-Liste in ausgewählten Masterclips zusammenzufassen, basierend auf übereinstimmenden Bandnamen. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie bereits für jeden Take Masterclips in eine Bin geloggt bzw. aufgezeichnet haben. *Die Clips, die Sie zusammenfassen möchten, müssen vor dem Aktivieren dieser Option ausgewählt sein.*

Importieren von Dateien

Sie können Dateien aus einem beliebigen Ordner oder auf dem Desktop geladenen Laufwerk importieren. Dabei kann es sich um ein Diskettenlaufwerk, eine Festplatte, eine Wechselfestplatte oder einen Netzwerk-Server handeln. Sie können mehrere Dateien verschiedener Typen gleichzeitig importieren.

Es empfiehlt sich, vor dem Importieren alle Grafikdateien in einen gemeinsamen Ordner auf der internen Festplatte zu kopieren. Die Verwendung dieses Ordners hilft Ihnen bei der Verwaltung von Grafiken aus mehreren Quellen und optimiert den Importvorgang, da alle Grafiken auf denselben Originalpfad verweisen.

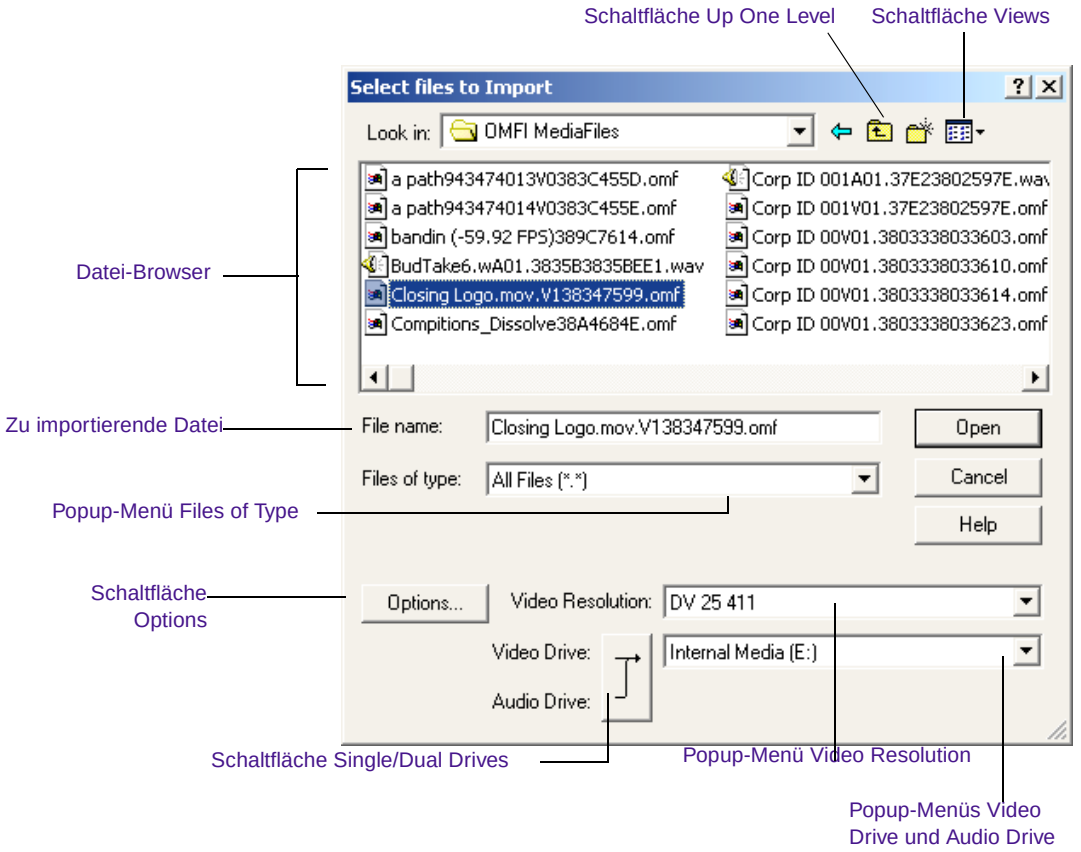
Informationen zur Drag-und-Drop-Methode finden Sie unter **„Verwenden der Drag-und-Drop-Methode zum Importieren von Dateien“ auf Seite 8-17**.

So importieren Sie Dateien:

1. Wenn Sie bereits eine oder mehrere Importeinstellungen erstellt haben, wählen Sie die gewünschte Importeinstellung aus der Liste Settings aus (siehe **„Erstellen einer neuen Importeinstellung“ auf Seite 8-2**).
2. Öffnen Sie die Bin, in der die importierten Dateien gespeichert werden sollen.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Import.

   Das Dialogfeld Select Files to Import wird geöffnet.

Weitere Informationen zu den im Dialogfeld Select Files to Import angezeigten Dateien erhalten Sie über die Schaltfläche Views.



4. Wählen Sie im Popup-Menü Files of Type einen Importdateityp, so dass nur Dateien dieses Dateityps in der Liste der Originaldateien angezeigt werden:

   - Wählen Sie entweder Graphic oder Audio, um einen von mehr als 30 unterstützten Grafik- und Audiodateitypen zu importieren. Ausführlichere Informationen zu verschiedenen

Dateitypen und deren Importspezifikationen finden Sie in **Anhang B**.

- Wählen Sie AAF, um AAF-Dateien zu importieren.
- Wählen Sie OMFI, um Dateien zu importieren, die im Dateiformat OMFI gespeichert wurden, z.B. Sequenzen, die von einer Effekt- oder Digital-Audio-Workstation überspielt wurden.
- Wählen Sie Sequential Files zum Importieren einer Folge von Dateien. Die erste Datei der Folge wird angezeigt. Wenn Sie die gesamte Folge von Dateien automatisch auswählen möchten, müssen Sie im Dialogfeld Import Settings die Option Autodetect Sequential Files auswählen.
- Wählen Sie Shot Log, um Avid Log Exchange-Dateien (.ALE), die Clipinformationen enthalten, in eine Bin zu importieren. Weitere Informationen zu Avid Log-Spezifikationen finden Sie in **Anhang C**.



Das System zeigt im Datei-Browser des Dialogfelds standardmäßig nur Dateitypen an, die der gewählten Kategorie angehören. Wählen Sie im Popup-Menü Files of Type die Option All Files, um alle Dateien im ausgewählten Ordner anzuzeigen, gleichgültig welchen Typs. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie mehrere Dateien verschiedener Typen gleichzeitig importieren möchten.

5. Klicken Sie auf Options, um das Dialogfeld Import Settings anzupassen.

   Das Dialogfeld Import Settings, in dem Sie die verschiedenen Parameter einstellen können, wird eingeblendet. Der Inhalt des Dialogfelds Import Settings hängt von dem ausgewählten Dateityp ab.



*Eine vollständige Beschreibung aller Optionen im Dialogfeld Import Settings finden Sie unter **Table 8-1**.*

6. Wählen Sie die gewünschten Optionen, und klicken Sie auf OK, um die Einstellungen zu speichern.

7. Schließen Sie das Dialogfeld Import Settings, und kehren Sie in das Dialogfeld Select Files to Import zurück.
8. Klicken Sie auf die Schaltfläche Up One Level, und wählen Sie den Ordner, der die Datei enthält.
9. Klicken Sie auf die Schaltfläche Single / Dual Drives, und wählen Sie im Popup-Menü ein Ziellaufwerk für die importierten Dateien.
10. Wählen Sie mit einer der folgenden Methoden die Dateien aus der Liste der Originaldateien aus:

    Zum Hinzufügen einer Datei klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die zu importierende Datei.

    Zum Hinzufügen mehrerer Dateien klicken Sie auf die erste und dann bei gedrückter Umschalttaste auf die letzte Datei der Gruppe.

    Zum Aufheben der Auswahl einer Datei im Import-Datei-Browser klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf eine markierte Datei.



Beim Importieren einer fortlaufenden Reihe von Grafikdateien müssen Sie im Dialogfeld Import Settings die Option Autodetect Sequential Files auswählen. Fügen Sie daraufhin nur die erste Datei in der Reihe zum Datei-Browser hinzu.

11. Klicken Sie auf Open.

    Wenn der Importvorgang abgeschlossen ist, erscheinen die Clips in der ausgewählten Bin.

Verwenden der Drag-und-Drop-Methode zum Importieren von Dateien

So importieren Sie eine oder mehrere Dateien mit Hilfe der Drag-und-Drop-Methode:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Klicken Sie auf die Einstellung, die Sie für den Import verwenden möchten. Wählen Sie entweder die Standard-Importeinstellung oder eine von Ihnen erstellte.

   Doppelklicken Sie auf die Einstellung, um die Parameter anzuzeigen oder zu ändern. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Erstellen einer neuen Importeinstellung“ auf Seite 8-2**.

3. Öffnen Sie die Bin, in der die importierten Dateien gespeichert werden sollen.

4. Öffnen Sie auf Ihrem Desktop den Ordner mit den Dateien, die Sie importieren möchten. Eventuell müssen Sie die Größe der Avid Xpress DV-Anwendung verändern, um auf den Desktop zugreifen zu können.

5. Klicken Sie auf die zu importierende Datei, und ziehen Sie sie in die Bin. Wenn Sie mehrere Dateien auswählen möchten, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die Dateien und ziehen sie in die Bin.

Open Media Management (OMM)



OMM ist nur zusammen mit Avid Unity verfügbar.

Open Media Management™ (OMM™) ist eine Avid-Initiative zur Schaffung einer Standardschnittstelle für die Integration von Asset Management-Systemen mit Avid-Bearbeitungssystemen. Avid ist zur Implementierung des OMM-Standards Partnerschaften mit führenden Asset Management-Unternehmen eingegangen. OMM ermöglicht Ihnen den Austausch von Video- und Audioclips mit Hilfe eines Asset Managers.

Ein Asset Manager ist ein wirksames Tool, mit dem Sie Medien- und Kompositionsdateien in verschiedenen Avid-Anwendungen verwenden können. Er verfügt außerdem über eine leistungsstarke

Suchfunktion zum Auffinden bestimmter Clips, und es kann eine Vielzahl von Clips für die spätere Verwendung archiviert werden.

OMM verwendet OMF-Datenmodelle (Open Media Framework), drückt aber die Daten nicht in Form einer Datei aus. Stattdessen vereinfacht OMM den Arbeitsablauf, indem es Standard-Internetprotokolle in einer vielseitigen, netzwerkbasierten Arbeitsumgebung einsetzt.

Avid kann Daten mit jedem Asset Manager austauschen, der das OMM-Protokoll verwendet. Siehe **„Exportieren von Clips mit OMM“ auf Seite 19-50**.

Festlegen der OMM-Einstellungen

Sie müssen den Speicherort des OMM-Asset Managers angeben, damit das Avid-System ihn im Netzwerk finden kann. Sie können den Asset Manager im Dialogfeld OMM Settings einrichten, auf das Sie über die Scroll-Liste Settings im Projektfenster zugreifen.

Wenn Sie auf mehr als einen OMM-Asset Manager zugreifen können, erstellen und benennen Sie die Einstellungen für die verschiedenen Pfade auf die gleiche Weise, wie Sie andere Duplicate-Einstellungen erstellen.

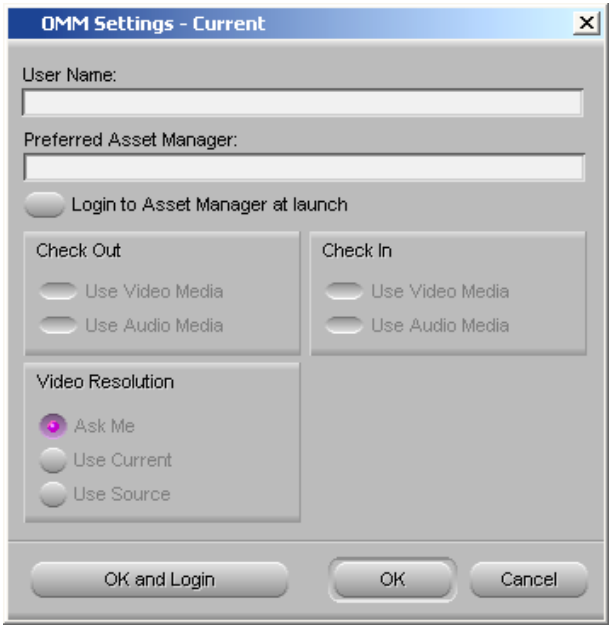
So legen Sie den Pfad zum Asset Manager fest:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Doppelklicken Sie auf OMM.

   Das Dialogfeld OMM Settings wird eingeblendet.



3. Geben Sie im Textfeld Preferred Asset Manager die URL des bevorzugten Asset Managers ein:

   - Für Netzwerke:

     http://*assetmanagerlocation*/*hostinfo*.xml.

   - Für lokale Workstations:

     file:///*c:meinpfad*/*dateiname*.xml.

4. Wählen Sie Login to Asset Manager at launch, wenn Sie sich beim Öffnen des Projekts beim Asset Manager anmelden möchten.

5. Klicken Sie auf OK.

   Der Pfad für den Asset Manager wird eingerichtet und als Standard festgelegt.

So melden Sie sich direkt beim Asset Manager an:

Klicken Sie auf OK und auf Login.



Wenn Sie eine OMM-Einstellung wählen, verwendet Avid diesen Ort für sämtliche Importe und Exporte. Bei Verwendung der Drag-und-Drop-Methode zum Verschieben von Clips in einen anderen OMM-Pfad wird der exportierte Clip an den in der OMM-Einstellung festgelegten Speicherort verschoben.

Importieren von Clips mit OMM

Durch das Importieren von Clips mit Hilfe von OMM können Sie einen Clip (mit den damit verknüpften Medien oder ohne diese) aus der von Ihnen ausgewählten Asset Manager-Anwendung kopieren, also ihr gewissermaßen „entnehmen“. Sie können nur einen Masterclip importieren, nicht jedoch eine ganze Sequenz.

Zum Importieren von Clips müssen Sie die Drag-und-Drop-Methode verwenden, um Dateien vom Browser des Asset Managers in eine Bin zu kopieren.

So importieren Sie einen Clip mit Hilfe von OMM:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Klicken Sie auf die gewünschte OMM- und Importeinstellung (siehe **„Festlegen der OMM-Einstellungen“ auf Seite 8-19**).

3. Öffnen Sie die Bin, in der der importierte Clip gespeichert werden soll.

4. Starten Sie Ihren Browser, und suchen Sie den Asset Manager.

5. Klicken Sie im Fenster Asset Manager auf den zu importierenden Clip, und ziehen Sie ihn in die Bin. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf mehrere Clips, um diese auszuwählen.

   Der importierte Clip erscheint in der Bin, und Sie können ihn in die Sequenz einfügen.

Anweisungen zum Exportieren von Clips mit OMM finden Sie unter **„Informationen zu Avid-Codecs“ auf Seite 19-74**.

Erneutes Importieren von Dateien

Wenn Sie mit Masterclips bzw. Sequenzen arbeiten, die importiertes Material enthalten, können Sie den Befehl Batch Import verwenden, um die importierten Dateien erneut zu importieren. Dies könnte z.B. erforderlich sein, wenn die Mediendateien verloren gegangen sind oder versehentlich gelöscht wurden und deshalb neu erstellt werden müssen.

Zum erneuten Importieren benötigen Sie die Originaldateien. Löschen Sie die Mediendateien für importierte Dateien nicht, wenn die Originaldateien nicht mehr verfügbar sind, es sei denn, Sie benötigen das Material nicht mehr.

Mit dem Befehl Batch Import können Sie importierte Dateien erneut importieren und dabei automatisch das neu importierte Material mit den ursprünglichen Masterclips und Sequenzen verknüpfen. Wenn Sie die Sequenz nach dem erneuten Importieren abspielen, wird das neue Material verwendet.

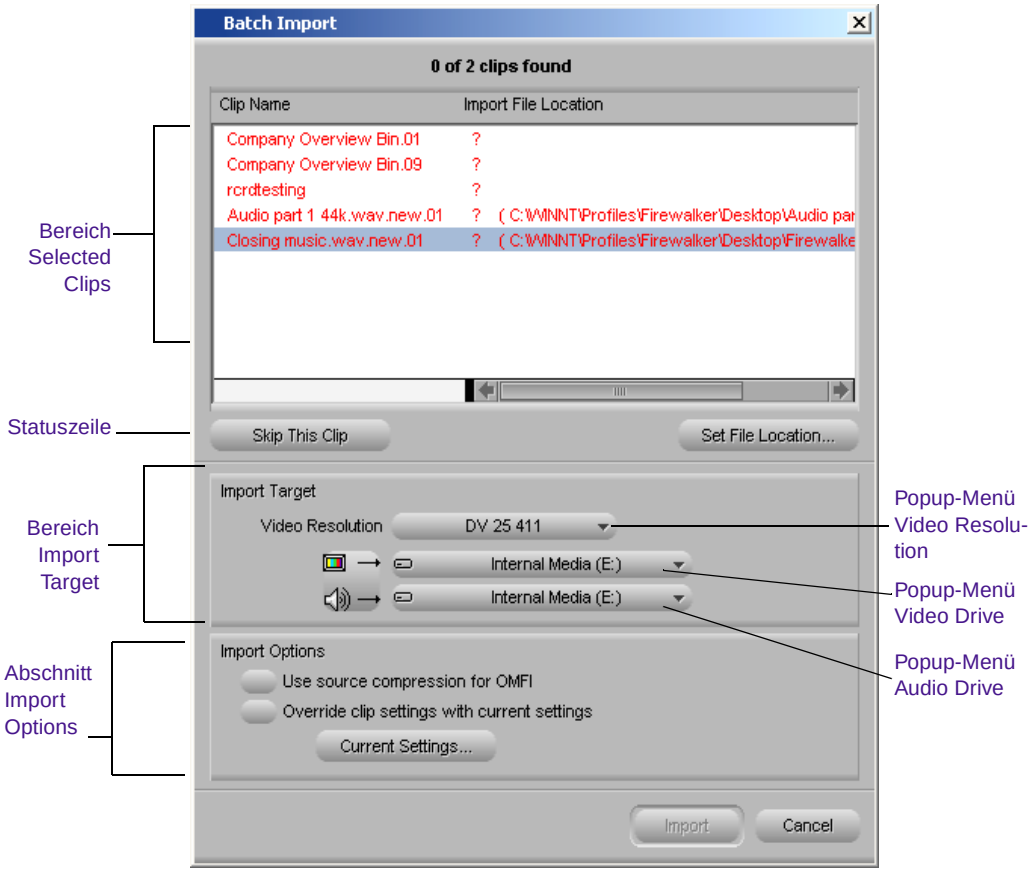
Beim erneuten Importieren einer Mediendatei wird die gesamte Datei einschließlich aller Spuren importiert. Wenn beispielsweise nur die Videospur einer importierten Datei, die sowohl Video als auch Audio enthält, in die Sequenz geschnitten wurde, werden die Video- und die Audiospur aus der Originaldatei importiert.

OMFI-Dateien dürfen zum erneuten Importieren nur einen Masterclip enthalten.

Dialogfeld Batch Import

Im Dialogfeld Batch Import können Sie eine Originaldatei für jeden Masterclip auswählen, der in einer Bin markiert wurde. Ihr Avid Xpress DV-System findet die Originaldatei automatisch, wenn diese sich in demselben Ordner befindet, aus dem sie beim letzten Import gelesen wurde. Das Dialogfeld Batch Import erscheint, wenn

Sie einen Masterclip oder eine Sequenz auswählen und im Menü Bin den Befehl Batch Import wählen.



Bereich Selected Clips

Im Bereich Selected Clips werden die für den Import ausgewählten Clips angezeigt. Oberhalb des Bereichs wird angegeben, wie viele Clips insgesamt angezeigt werden und wie viele davon gefunden wurden und importiert werden können. In Schwarz angezeigte Clips wurden gefunden und werden importiert. In Rot angezeigte Clips

wurden nicht an ihrem ursprünglichen Speicherort gefunden. Mit der Schaltfläche Set File Location können Sie die Originaldateien zu diesen Clips suchen. Wenn Sie einen oder mehrere Clips markieren und auf Skip This Clip klicken, werden diese Clips aus der Liste entfernt. Diese Clips werden nicht importiert.

Bereich Import Target

Im Bereich Import Target wählen Sie eine Auflösung und Ziellaufwerke.

- **Popup-Menü Video Resolution:** Ermöglicht die Auswahl der Videoauflösung.
- **Popup-Menüs Video Drive und Audio Drive:** In diesen Popup-Menüs wählen Sie Ziellaufwerke für die Mediendateien aus.

Bereich Import Options

Der Bereich Import Options des Dialogfelds Batch Import enthält globale Einstellungen, die für alle Importdateien gelten.

- **Use source compression for OMFI:** Ist diese Option aktiviert, wird die Auflösung für OMFI-Dateien verwendet, die mit nativen Auflösungstypen (4:1s, 3:1, 1:1) komprimiert wurden. Dies ermöglicht ein schnelles Importieren dieser Dateien. Ist die Option nicht aktiviert, wird die im Popup-Menü Resolution ausgewählte Auflösung für den Import verwendet. Diese Option überschreibt die Einstellung OMFI Resolution im Dialogfeld Import Settings.
- **Override clip settings with current settings:** Ermöglicht das Ändern der Importeinstellungen für alle Importdateien. Standardmäßig werden Dateien mit denselben Einstellungen importiert, die beim letzten Import verwendet wurden.



Wenn Sie die Importeinstellungen im Abschnitt Import Options ändern, gelten die neuen Einstellungen für alle Importdateien.

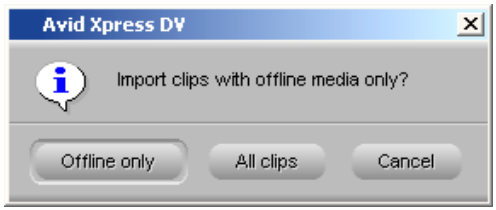
Starten des erneuten Importvorgangs

Bevor Sie den erneuten Importvorgang starten, empfiehlt es sich, alle auswechselbaren Medienlaufwerke anzumelden, die die Originalgrafiken enthielten.

So importieren Sie Dateien erneut:

1. Öffnen Sie die Bin, und markieren Sie die importierten Masterclips und Sequenzen, die erneut importiert werden sollen.
2. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Batch Import aus.

   Eine Meldung wird angezeigt.



3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

   Offline only: Importiert nur die markierten Masterclips erneut, deren Mediendateien fehlen.

   All clips: Importiert alle markierten Masterclips erneut (wenn Sie beispielsweise die Videoauflösung der importierten Masterclips ändern möchten).

   Das Dialogfeld Batch Import erscheint.
4. Um einen Clip aus der Liste zu entfernen, klicken Sie auf Skip This Clip. Der Clip wird dann nicht importiert.
5. Suchen Sie die Originale zu Dateien, die nicht gefunden wurden. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

   a. Markieren Sie einen oder mehrere der in Rot angezeigten Clips im Bereich Selected Clips.

b. Klicken Sie auf Set File Location.

   Das Dialogfeld Locate File erscheint.

c. Navigieren Sie zu dem Speicherort, an dem die Originaldatei liegt.

   Wenn Sie mehrere in Rot angezeigte Clips ausgewählt haben, sucht das System in dem Ordner, in dem sich der erste Clip befindet, auch nach den übrigen. Befinden sie sich nicht dort, sucht das System in Ordnern mit derselben Beziehung wie der erste Ordner.

   Nachdem die Clips gefunden wurden, erscheinen sie in Schwarz.

6. Wählen Sie im Popup-Menü Video Resolution eine Videoauflösung für alle erneut importierten Dateien.
7. Wählen Sie in den Popup-Menüs Video Drive und Audio Drive ein Ziellaufwerk bzw. Ziellaufwerke für alle Mediendateien aus.

   Sie können Video und Audio getrennt auf verschiedenen Laufwerken ablegen.

8. (Optional) Standardmäßig werden Dateien mit den Importeinstellungen importiert, die beim letzten Import verwendet wurden. Sie können die Importeinstellungen für alle zu importierenden Clips folgendermaßen im Bereich Import Sections ändern:

   a. Aktivieren Sie die Option Override clip settings with current settings.

   b. Klicken Sie auf Current Settings, um das Dialogfeld Import Settings zu öffnen.

   c. Wählen Sie die gewünschten Optionen.

   d. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Import Settings zu schließen.

9. Klicken Sie auf Import.

   Die Datei wird importiert.

KAPITEL 9

Organisieren mit Bins

Das Avid Xpress DV-System enthält leistungsfähige Datenbank-Tools zum Organisieren und Verwalten Ihres aufgezeichneten Materials. Sie können mit Bins in drei verschiedenen Ansichten arbeiten. Sie können Clips und Sequenzen umbenennen, sortieren, filtern, duplizieren und löschen. Außerdem können Sie einzelne Bilder oder ganze Bins drucken. Diese Themen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- **Vorbereitung**
- **Informationen zu Bin-Ansichten**
- **Grundlegende Bin-Verfahren**
- **Textansicht**
- **Bildansicht**
- **Skriptansicht**
- **Drucken von Bins**
- **Sammeln von Formatelementen**

Vorbereitung

Es gibt einige Schritte, die Sie vor dem Organisieren Ihres Projekts ausführen können, um die Anzeige der Informationen in Bins und die Wiedergabe von Clips anzupassen:

- Wenn Sie die Balance zwischen den rechten und linken Lautsprechern für einige oder alle Clips in einer Bin zentrieren möchten, siehe **„Anpassen der Balance-Standardeinstellung“ auf Seite 9-2**.
- Informationen zum Anpassen der in einer Bin angezeigten Objekte (Clips, Subclips usw.) finden Sie unter **„Einstellen der Bin-Ansicht“ auf Seite 9-3**.

Anpassen der Balance-Standardeinstellung

Wie die Audiospuren auf den Lautsprechern ausgegeben werden, hängt davon ab, wie das Material aufgenommen und in Avid Xpress DV aufgezeichnet wurde. Standardmäßig werden die Audiospuren 1 und 3 auf dem linken und die Audiospuren 2 und 4 auf dem rechten Lautsprecher ausgegeben.

Im Dialogfeld Audio Settings können Sie mit der Option All Tracks Centered vor oder während des Schneidens globale Balance-Einstellungen vornehmen. Das Dialogfeld Audio Settings enthält Optionen zum Anpassen der Standardeinstellungen für die Audiobalance beim Schneiden neuer Clips. Außerdem können Sie hier die Parameter für die Digital Audio Scrub-Funktion zum Überwachen und Analysieren von Audiospuren und Übergängen einstellen.

Informationen zum Verwenden des Audio Mix-Tools zum Anpassen der Balance für individuelle Clips einer Sequenz finden Sie unter **„Audio Mix-Tool“ auf Seite 16-14**.

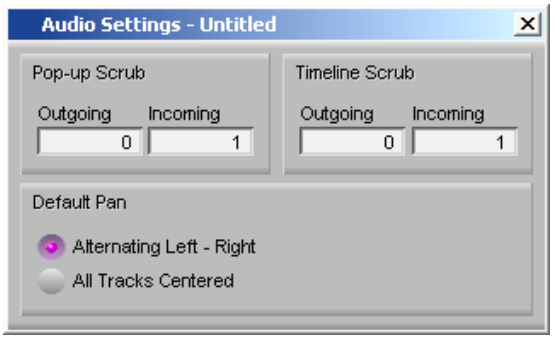
So öffnen Sie das Dialogfeld Audio Settings:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Doppelklicken Sie auf Audio.

   Das Dialogfeld Audio Settings erscheint.



Standardmäßig wird bei Clips die Audiospur 1 auf dem linken und Spur 2 auf dem rechten Lautsprecher ausgegeben. Wenn Sie die Option All Tracks Centered aktivieren, wird die Balance aller Spuren zwischen den beiden Lautsprechern zum Überwachen und Ausgeben zentriert.

Einstellen der Bin-Ansicht

Im Dialogfeld Set Bin Display können Sie die von einer Sequenz referenzierten Clips anzeigen, auch wenn die Clips bis dahin nicht in der Bin waren. Laden Sie eine Sequenz in eine neue Bin, und gehen Sie wie folgt vor.

So stellen Sie die Bin-Anzeige ein:

1. Klicken Sie in einer Bin.
2. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Set Bin Display.

   Das Dialogfeld Set Bin Display wird geöffnet.

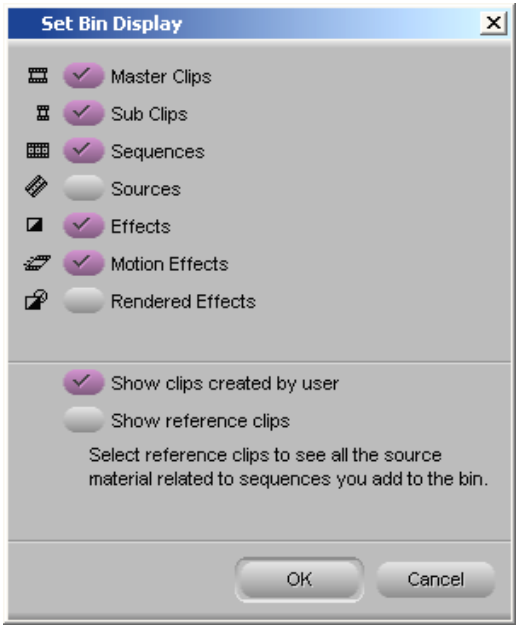


Table 9-1 beschreibt kurz die im Dialogfeld Set Bin Display aufgeführten Symbole.

Tabelle 9-1 Beschreibungen der Objektsymbole

Objektsymbol	Beschreibung
Master Clips	Clip, der auf Audio- und Video-Mediendateien verweist, die aus aufgezeichnetem Filmmaterial oder aus importierten Dateien entstanden sind.
Subclips	Clip, der auf einen ausgewählten Ausschnitt eines Masterclips verweist.
Sequenzen	Clip, der ein bearbeitetes - vollständiges oder unvollständiges - Programm darstellt, das aus anderen Clips zusammengestellt wird.

Tabelle 9-1 Beschreibungen der Objektsymbole (Forts.)

Objektsymbol	Beschreibung
Sources	Clip, der auf das auf Videoband aufgezeichnete Originalmaterial für Masterclips verweist.
Effects	Clip, der auf einen ungerenderten Effekt verweist, den Sie erzeugen.
Motion Effects	Datei in der Bin, die auf Effektmedien verweist, die beim Erzeugen von Bewegungseffekten erstellt wurden.
Rendered Effects	Clip, der auf eine Effektmediendatei verweist, die beim Rendern eines Effekts entstand.

3. Markieren Sie die anzuzeigenden Objekttypen: Masterclips, Subclips, Sequenzen usw.
4. Die Option Show clips created by user ist automatisch aktiviert. Deaktivieren Sie diese Option, wenn nur die vom System erzeugten Objekte angezeigt werden sollen.
5. Aktivieren Sie die Option Show reference clips, um automatisch alle Objekte anzuzeigen, auf die in Sequenzen der Bin verwiesen wird, egal ob diese Clips vorher in der Bin waren oder nicht.
6. Klicken Sie auf OK.

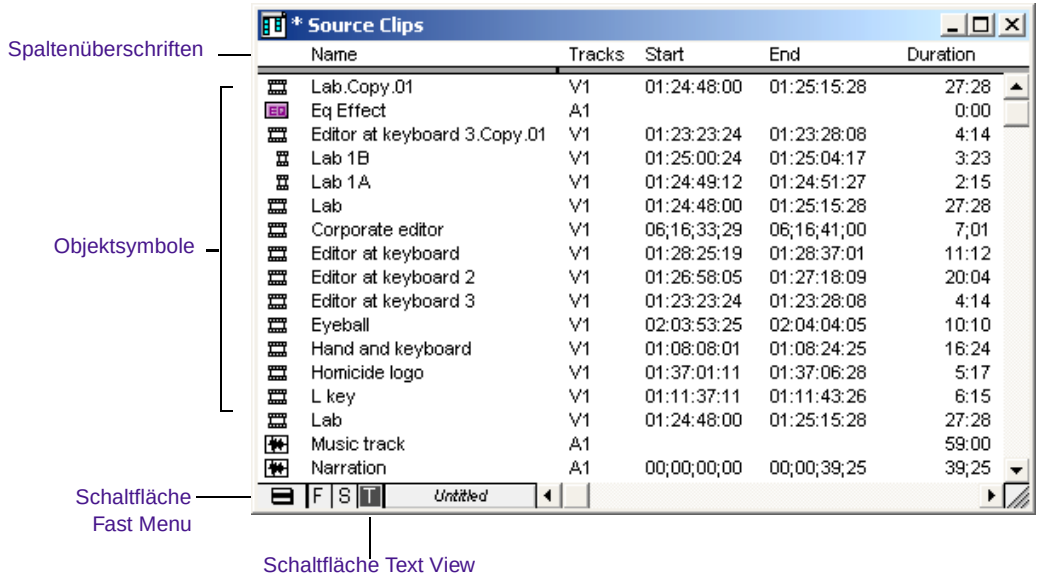
   Die Bin zeigt die Objekte jetzt gemäß Ihren Einstellungen an.

Informationen zu Bin-Ansichten

Zum Bearbeiten von Clips in einer Bin können Sie zwischen drei verschiedenen Ansichten wählen: Textansicht, Bildansicht und Skriptansicht.

Textansicht

In der Textansicht werden die Clips in einem tabellarischen Datenbank-Textformat angezeigt, wobei die verschiedenen Objekte durch Symbole dargestellt sind.



Weitere Informationen zu bestimmten Textansichtsfunktionen finden Sie unter **„Textansicht“ auf Seite 9-26**.

So aktivieren Sie die Textansicht:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Text View (T) in der linken unteren Ecke der Bin.

Bildansicht

In der Bildansicht wird jeder Clip durch ein Bild und den Namen des Clips dargestellt. Sie können das Filmmaterial in jedem Bild wiedergeben und die Größe der Bilder ändern. Außerdem können Sie die Bilder innerhalb der Bin in beliebiger Reihenfolge anordnen.



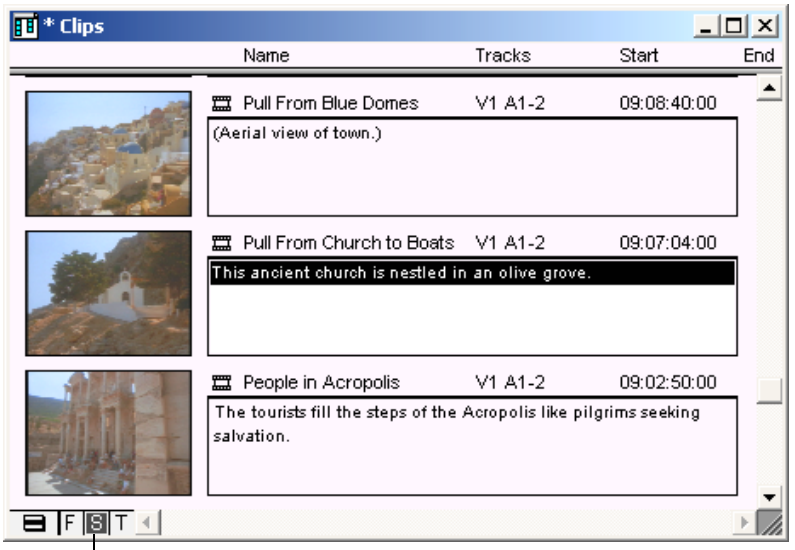
Weitere Informationen zu bestimmten Bildansichtsfunktionen finden Sie unter **„Bildansicht“ auf Seite 9-40**.

So aktivieren Sie die Bildansicht:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Frame View (F) in der linken unteren Ecke der Bin.

Skriptansicht

In der *Skriptansicht* kombiniert das System Text- und Bildansicht und stellt Platz für Anmerkungen oder Skripte zur Verfügung. Die Bilder werden untereinander am linken Rand des Bildschirms angezeigt, jeweils mit einem Skriptkasten daneben. Clipinformationen werden über dem Textfeld angezeigt.



Schaltfläche Script View

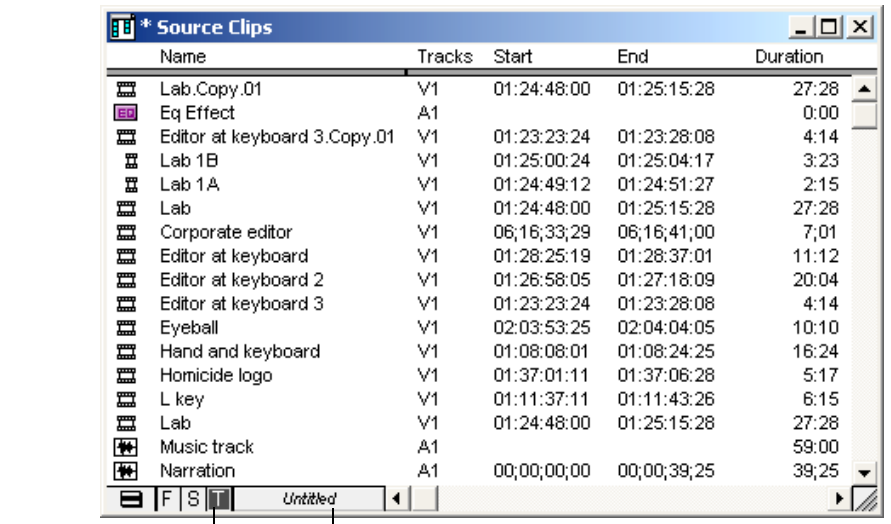
Weitere Informationen zu den einzelnen Skriptansichts-funktionen finden Sie unter **„Skriptansicht“ auf Seite 9-43**.

So aktivieren Sie die Skriptansicht:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Script View (S) in der linken unteren Ecke der Bin.

Benutzerdefinierte Bin-Ansichten

Rechts von der Schaltfläche Text View befindet sich das Popup-Menü Bin View (nur Textansicht), in dem Sie verschiedene Bin-Ansichten auswählen können.



Anpassen von Bin-Ansichten in der Textansicht

Sie können benutzerdefinierte Bin-Ansichten erstellen und speichern, auf die Sie einfach über das Popup-Menü Bin View zugreifen können. Sie können die Ansicht selbst gestalten, indem Sie Bin-Spalten verschieben, ausblenden oder neue hinzufügen. Die einzige vorgeschriebene Spalte ist der Clipname, der standardmäßig angezeigt wird.

Sie können zum Erstellen benutzerdefinierter Bin-Ansichten standardmäßige oder benutzerdefinierte Spalten hinzufügen, ausblenden, kopieren oder anders anordnen. Diese neuen Ansichten können Sie dann benennen und speichern.



Sie können Bin-Spalten anzeigen, die Sie aus anderen Avid-Produkten importiert haben, auch wenn diese Bin-Spalten nicht in Avid Xpress DV verfügbar sind.

Wenn Sie eine neue Bin-Ansicht erstellen, werden die vorgenommenen Einstellungen gespeichert, damit Sie sie später ändern, kopieren oder löschen können. Die neuen Einstellungen für die Bin-Ansicht erscheinen in der Scroll-Liste Settings des Projektfensters.

Speichern einer benutzerdefinierten Bin-Ansicht

Wenn Sie eine Spalte hinzufügen, ausblenden oder löschen, wird der Bin-Ansichtsname kursiv mit der Dateinamenerweiterung. *n* angezeigt, als Hinweis, dass die Ansicht nicht mehr mit der ursprünglichen Ansicht übereinstimmt. Wenn Sie eine neue Einstellung für die Bin-Ansicht wählen, während die aktuelle Einstellung unbenannt oder kursiv ist, verwirft das System die aktuelle Einstellung.



Wenn Sie die Ansicht nach dem Hinzufügen oder Löschen der Überschriften nicht speichern, wird sie verworfen.

So speichern Sie eine Bin-Ansicht:

1. Öffnen Sie eine Bin und klicken Sie auf die Schaltfläche Text View (T).
2. Fügen Sie nach Ihrer Vorstellung neue Spalten hinzu, oder blenden Sie Spalten aus.

   Der Name der Bin-Ansicht wird kursiv angezeigt.
3. Wählen Sie im Popup-Menü Bin View den Befehl Save As.

   Das Dialogfeld View Name erscheint.



4. Geben Sie für die benutzerdefinierte Ansicht einen Namen ein, und klicken Sie auf OK.

Schnellmenü Bin

Alle Befehle des Menüs Bin sind auch im gleichnamigen Bin-Schnellmenü enthalten, das sich in der linken unteren Ecke jeder Bin befindet. Das Schnellmenü ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie mehrere Bins geöffnet haben und schnell auf einen Befehl zugreifen müssen.



So öffnen Sie das Bin-Schnellmenü:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menü in der linken unteren Ecke der Bin.

Grundlegende Bin-Verfahren

Einige der grundlegenden Bin-Verfahren können Sie jeder Bin-Ansicht zum Manipulieren der Clips in der Bin einsetzen. Dazu zählen das Auswählen, Löschen, Duplizieren, Verschieben, Kopieren und Filtern von Clips und Sequenzen.

Wenn Sie mit Bins arbeiten, wird in der Titelleiste der Bin vor dem Bin-Namen ein Sternchen (*) angezeigt. Dieses Sternchen zeigt an, dass die Änderungen an der Bin nicht gespeichert wurden. Nach dem Speichern der Bin wird das Sternchen entfernt.

Zum Anzeigen einer vollständigen Liste der zum Projekt gehörenden Bins siehe ***„Die Bin-Anzeige“ auf Seite 3-3****.*

Einstellen der Schriftart für die Bin

So stellen Sie die in Bins angezeigte Schriftart ein:

1. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Set Font.

   Das Dialogfeld Set Font erscheint.



2. Wählen Sie im Popup-Menü Font die gewünschte Schriftart:

In der Liste erscheinen alle Schriftarten des Ordners Fonts. Informationen zum Hinzufügen weiterer Schriftarten zu Ihrem System finden Sie in der Hilfe zu Microsoft Windows 2000.

3. Geben Sie im Textfeld Size einen anderen Schriftgrad an.
4. Klicken Sie auf OK.

   Die neue Schriftart wird jetzt in allen Bin-Ansichten verwendet.

Auswählen von Clips und Sequenzen

Zum Auswählen von Clips oder Sequenzen in einer Bin wählen Sie eine der folgenden Methoden:

Klicken Sie auf das Symbol des Clips oder der Sequenz (Textansicht).

Klicken Sie auf den Bildbereich des Clips oder der Sequenz (Bildansicht).

Um mehrere Clips oder Sequenzen auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die jeweiligen Einträge.

So kehren Sie Ihre Auswahl um:

Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Reverse Selection.

Die vorher ausgewählten Objekte werden deaktiviert und vorher deaktivierte Objekte werden ausgewählt.

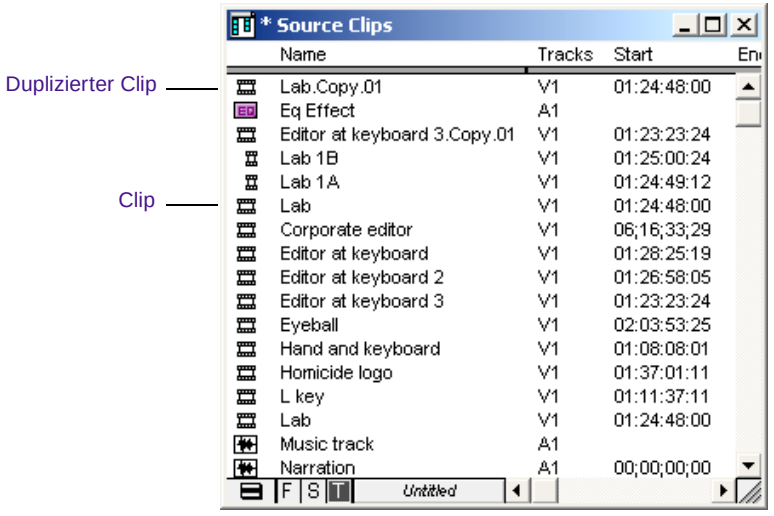
Duplizieren von Clips und Sequenzen

Beim Duplizieren eines Clips bzw. einer Sequenz erzeugt das System einen separaten Clip, der mit denselben Mediendateien verknüpft ist. Sie können diesen Clip ohne Auswirkungen auf den ursprünglichen Clip verschieben, umbenennen und bearbeiten.

So duplizieren Sie einen Clip oder eine Sequenz:

1. Wählen Sie das zu duplizierende Objekt (Clip oder Sequenz) bzw. mehrere Clips aus, indem Sie bei gedrückter Strg-Taste darauf klicken.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.

   Eine Kopie des Clips bzw. der Sequenz erscheint in der Bin. An den Namen des Originals wird angehängt, wobei *n* die *.Copy.n* Anzahl der vom Original erstellten Duplikate ist.



Verschieben von Clips und Sequenzen

Sie können Clips und Sequenzen in andere Bins verschieben, um verschiedene Arten von Materialien je nach Projektanforderungen zu gruppieren und zu organisieren

So verschieben Sie Clips oder Sequenzen von einer Bin in eine andere:

1. Erstellen oder öffnen Sie eine weitere Bin. Benennen Sie die Bin entsprechend dem Verwendungszweck bzw. dem Inhalt.
2. Verschieben oder ändern Sie die erste und die neue Bin, oder ändern Sie ihre Größe.
3. Wählen Sie das zu verschiebende Objekt (Clip oder Sequenz) aus, oder wählen Sie mehrere Objekte aus, indem Sie bei gedrückter Strg-Taste darauf klicken.
4. Ziehen Sie die Clips oder Sequenzen in die neue Bin.

Ist die Anzeige der Ziel-Bin so eingestellt, dass Referenzclips angezeigt werden, erscheinen die betreffenden Objekttypen erst, wenn Sie die Bin speichern.

Kopieren von Clips und Sequenzen

Beim Kopieren eines Clips oder einer Sequenz wird im Grunde genommen ein Klon des Originals in einer anderen Bin erstellt. Sämtliche Veränderungen an der Kopie wirken sich auch auf das Original aus. Sie können einen Clip nicht in dieselbe Bin kopieren und eine Clipkopie nicht in die Bin einfügen, in der sich das Original befindet.

Wenn Sie die Alt-Taste drücken und einen Clip oder eine Sequenz zum Kopieren ziehen, wird anders als beim Duplizieren die Namenserweiterung .*Copy.n* nicht angehängt.

Wenn Sie Clips von einer Bin in eine andere kopieren, werden die in der ersten Bin erstellten benutzerdefinierten Spalten ebenfalls in die zweite Bin kopiert. Die benutzerdefinierten Spalten werden in der Reihenfolge der Erstellung angezeigt.

So kopieren Sie Clips von einer Bin in eine andere:

1. Ordnen Sie die Bins so an, dass Sie beide gleichzeitig sehen können. Eventuell müssen Sie dazu die Größe der Bins verändern.
2. Wählen Sie das gewünschte Objekt in der Original Bin aus, oder klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf mehrere Clips oder Sequenzen.
3. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, ziehen Sie die Clips oder Sequenzen in die Ziel-Bin, und lassen Sie die Maustaste los.

Löschen von Clips, Sequenzen oder Medien

Sie können Subclips und Sequenzen aus einer Bin löschen. Weitere Information über das Löschen von mit Subclips verknüpften Mediendateien finden Sie unter **„Suchen verwandter Mediendateien“ auf Seite 10-16**.

Sie können Effektclips, Bewegungseffektclips, gerenderte Effektclips sowie Masterclips jeweils mit ihren Mediendateien zusammen löschen. Zum Löschen von Video- und Audiospuren müssen Sie das Medien-Tool verwenden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Löschen von Mediendateien mit dem Medien-Tool“ auf Seite 10-5**.

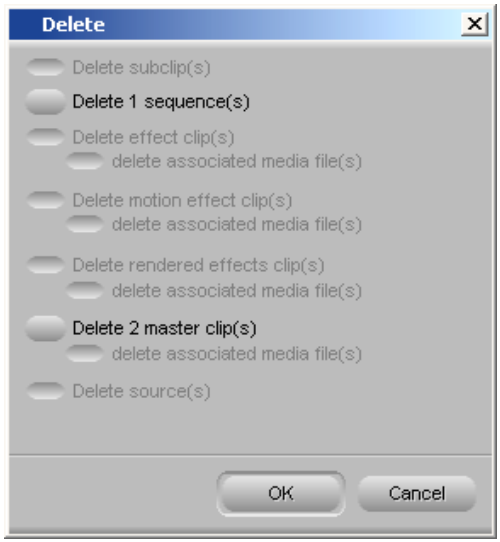


Wenn Sie Mediendateien löschen, können Sie das gelöschte Material danach nicht mehr sehen. Wenn Sie einen Clip laden, für den eine Mediendatei gelöscht worden ist, erscheint ein schwarzer Bildschirm mit den Worten „Media Offline“. Wenn Sie diesen Clip wieder benutzen möchten, müssen Sie ihn erneut aufzeichnen oder das Material neu importieren.

So löschen Sie Clips oder Sequenzen aus einer Bin:

1. Wählen Sie die Clips und Sequenzen aus, die Sie löschen möchten.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Delete, oder drücken Sie die Löschtaste.

   Es erscheint ein Dialogfeld Delete mit Informationen über die ausgewählten Objekte.



3. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der Einträge, die Sie löschen möchten.

   - Markieren Sie sowohl Clips als auch Mediendateien zum Löschen.
   - Markieren Sie nur Mediendateien zum Löschen, wenn Sie die Clips für eine spätere erneute Aufzeichnung behalten möchten.
   - Markieren Sie ausschließlich Clips zum Löschen, wenn die Mediendatei noch mit einem anderen Clip verknüpft ist.

4. Klicken Sie auf OK.

   Wenn Sie Mediendateien löschen möchten, erscheint ein Bestätigungsdialogfeld.



5. Klicken Sie auf Delete.

Zuweisen von Farben zu Bin-Objekten

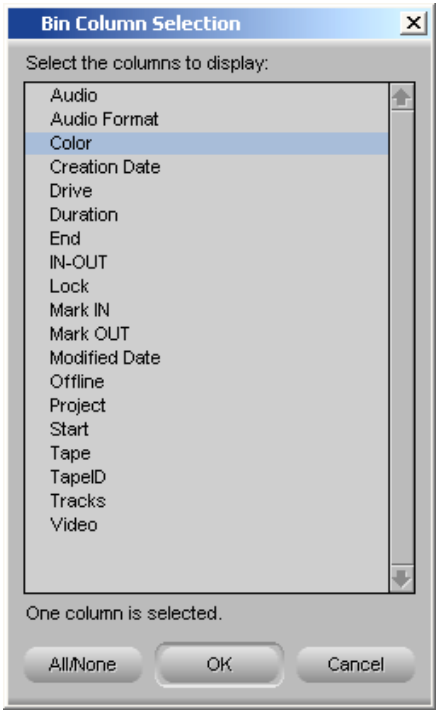
Sie können Clips, Subclips, Sequenzen und Effektclips zur Erleichterung der Verwaltung und Organisation der Bin-Objekte Farben zuordnen. Farben, die Bin-Objekten zugewiesen wurden, werden Ausgangsfarben genannt.

Hinzufügen einer Spalte für Farben zu einer Bin

So fügen Sie einer Bin eine Spalte für Farben hinzu:

1. Wählen Sie in einer Bin in der Textansicht im Menü Bin den Befehl Headings.

   Das Dialogfeld Bin Column Selection wird angezeigt.



2. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste in der Scroll-Liste auf die Option Color.
3. Klicken Sie auf OK.

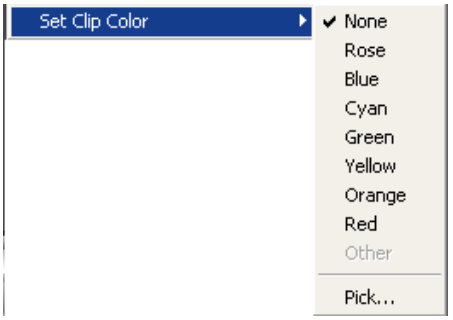
   Die Spalte Color erscheint in der Bin.

Standardmäßig erscheint eine neue Spalte als letzte Spalte in der Bin. Markieren Sie zum Verschieben der Spalte Color deren Überschrift, und ziehen Sie sie nach links.

Zuweisen einer Ausgangsfarbe

So weisen Sie einem Clip, einem Subclip, einer Sequenz oder einem Effektclip in einer Bin eine Farbe zu:

1. Wählen Sie in einer Bin in der Textansicht die Bin-Objekte, denen Sie eine Farbe zuweisen möchten.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Set Clip Color, und wählen Sie im Untermenü eine Farbe aus.



Die Farbe erscheint in der Spalte Color sowie auf dem Clipsymbol.

Sie können eine Farbe auch zuweisen, indem Sie in die Spalte Color klicken und eine Farbe aus dem Popup-Menü auswählen.

Zuweisen einer benutzerdefinierten Ausgangsfarbe

So weisen Sie einem Clip, einem Subclip, einer Sequenz oder einem Effektclip in einer Bin eine benutzerdefinierte Farbe zu:

1. Wählen Sie in einer Bin in der Textansicht die Bin-Objekte, denen Sie eine Farbe zuweisen möchten.

2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Set Clip Color, und wählen Sie im Untermenü Pick aus.

   Das Windows 2000-Farbdialogfeld erscheint.

3. Wählen Sie eine Farbe, und klicken Sie auf OK.

   Die benutzerdefinierte Farbe erscheint in der Spalte Color und auf dem Clipsymbol.



Wenn Sie eine benutzerdefinierte Farbe zugewiesen haben, erhält diese Farbe im Untermenü Set Clip Color die Bezeichnung Other.

Begrenzen der Farbauswahlmöglichkeiten

Sie können die Farbauswahl beim Zuweisen von Farben zu Bin-Objekten auf die derzeit in der Bin verwendeten Farben beschränken.

So begrenzen Sie die Zahl der verfügbaren Farben beim Zuweisen von Farben zu Bin-Objekten:

1. Wählen Sie in einer Bin in der Textansicht die Bin-Objekte, denen Sie eine Farbe zuweisen möchten.
2. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste in der Bin auf die Spalte mit der Überschrift Color.

   Ein Menü sämtlicher in der Bin verwendeter Farben erscheint. Benutzerdefinierte Farben tragen die Bezeichnung Other.

3. Wählen Sie eine der Farben.

   Die Farbe erscheint in der Spalte Color sowie auf dem Clipsymbol.

Sortieren nach Farbe

So sortieren Sie Bin-Objekte nach Farben:

1. Doppelklicken Sie in der Bin auf die Spaltenüberschrift Color.



2. Klicken Sie in der Bin auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie Sort.

Die Objekte in der Bin werden nach Farben sortiert.



Farben werden nach Farbton, Sättigungsgrad und Wert sortiert.

Filtern nach Farbe

So filtern Sie Bin-Objekte nach Farben:



1. Klicken Sie in der Bin auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie Custom Sift.
2. Geben Sie den Namen der Farbe in das Textfeld ein.
3. Wählen Sie als Filterparameter Color.
4. Klicken Sie auf OK.

   Die Objekte in der Bin werden nach der angegebenen Farbe gefiltert.

Markieren von Offline-Medienclips

Sie können in der Timeline die Clips, die Offline-Medien haben, markieren. Die Clips erscheinen rot, um anzuzeigen, dass ihre Medien offline sind. Diese Option setzt die Auswahl von Ausgangs- oder lokalen Farben außer Kraft.

So markieren Sie die Clips, die Offline-Medien enthalten:

1. Klicken Sie auf eine Stelle in der Timeline, um diese zu aktivieren.



2. Wählen Sie im Timeline-Schnellmenü den Befehl Clip Color und dann im Untermenü den Eintrag Offline.

   Etwaige Offline-Medien werden in der Timeline rot angezeigt.



Wenn Sie mit verschachtelten Ebenen arbeiten, wird ein Clip auch dann rot markiert, wenn die fehlende Mediendatei einige Ebenen tiefer liegt.

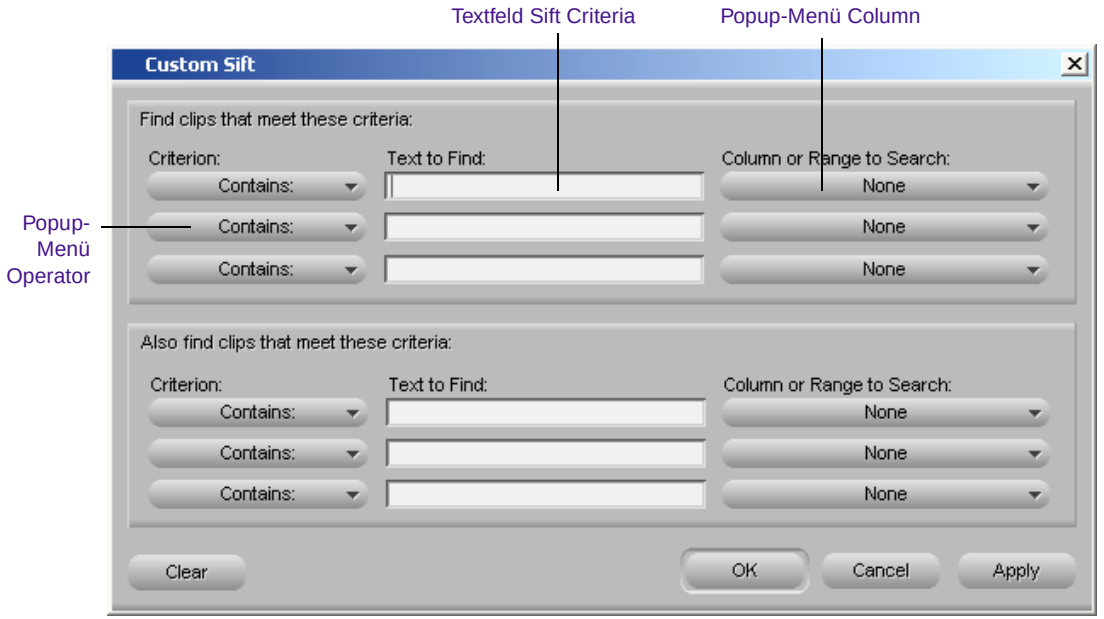
Filtern von Clips und Sequenzen

Wenn Sie Clips filtern, werden nur die Clips in der Bin angezeigt, die die angegebenen Kriterien erfüllen. Sie können beispielsweise ein Filterkriterium angeben, das nur die Anzeige solcher Clips zulässt, deren Spaltenüberschrift das Wort „Nahaufnahme“ enthält. Das Dialogfeld bietet sechs verschiedene Ebenen von Kriterien.

So filtern Sie Clips und Sequenzen:

1. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Custom Sift aus.

   Das Dialogfeld Custom Sift erscheint.



2. Öffnen Sie das Popup-Menü Operator, und wählen Sie eine Filteroption.
3. Klicken Sie in das erste Filterkriterienfeld, und geben Sie den Text ein, der als Filterkriterium verwendet werden soll. Wenn Sie nach

Farbe filtern, geben Sie den genauen Namen (Groß- und Kleinbuchstaben) der Farbe in das Textfeld ein.

4. Klicken Sie auf das Popup-Menü Column, und wählen Sie die Spaltenüberschrift aus, auf die das Kriterium angewendet werden soll.
5. Geben Sie nach Bedarf zusätzliche Filterkriterien ein, und wählen Sie weitere Spalten aus.
6. Klicken Sie auf OK.

   Nur die Clips, die Ihren Kriterien entsprechen, bleiben in der Bin, und das Wort „sifted“ wird in Klammern an den Bin-Namen angehängt.

Nach dem Filtern der Clips einer Bin können Sie die Bin gefiltert oder ungefiltert anzeigen.

So zeigen Sie die ganze Bin an:

Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Show Unsifted.

So zeigen Sie die gefilterte Bin an:

Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Show Sifted.

Wenn Sie die Bin gefiltert anzeigen, erscheint hinter dem Namen der Bin das Wort „sifted“.

Auswählen von Offline-Elementen in einer Bin

Offline-Elemente sind Clips, Subclips oder Sequenzen, deren Mediendateien ganz oder teilweise fehlen bzw. nie aufgezeichnet wurden.

Zum Bestimmen von Offline-Elementen haben Sie folgende Möglichkeiten:

Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Select Offline Items.



Klicken Sie in der Bin auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie Select Offline Items.

Es werden alle Elemente markiert, deren Mediendateien fehlen.

Auswählen von verwandten Elementen für ein Objekt

Wenn Sie die *verwandten Elemente* eines ausgewählten Clips bzw. einer Sequenz suchen, werden alle anderen Clips markiert, die mit dem ausgewählten Clip verknüpft sind, beispielsweise Subclips oder andere Sequenzen.

So finden Sie verwandte Elemente:

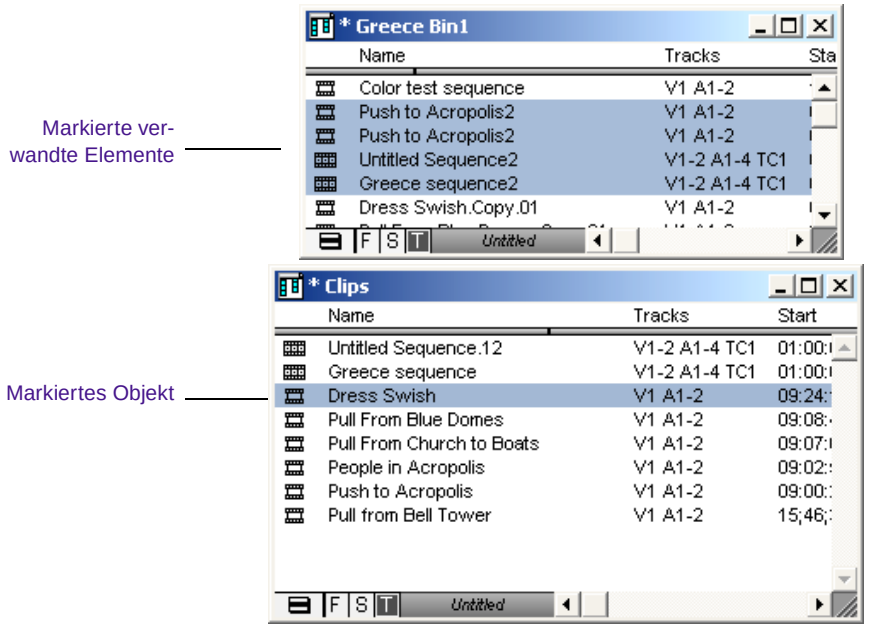
1. Öffnen Sie die Bin, die den gewünschten Clip bzw. die Sequenz enthält.
2. Öffnen Sie die anderen Bins, die die gesuchten verwandten Elemente enthalten könnten.
3. Ordnen Sie die Bins so an, dass der Inhalt sichtbar ist.

   Zum Anzeigen möglichst vieler Objekte ist die Textansicht am besten geeignet.



4. Wählen Sie den gewünschten Clip bzw. die Sequenz aus, und wählen Sie im Menü oder im Bin-Schnellmenü den Befehl Select Media Relatives.

   In den geöffneten Bins werden alle verwandten Elemente markiert.



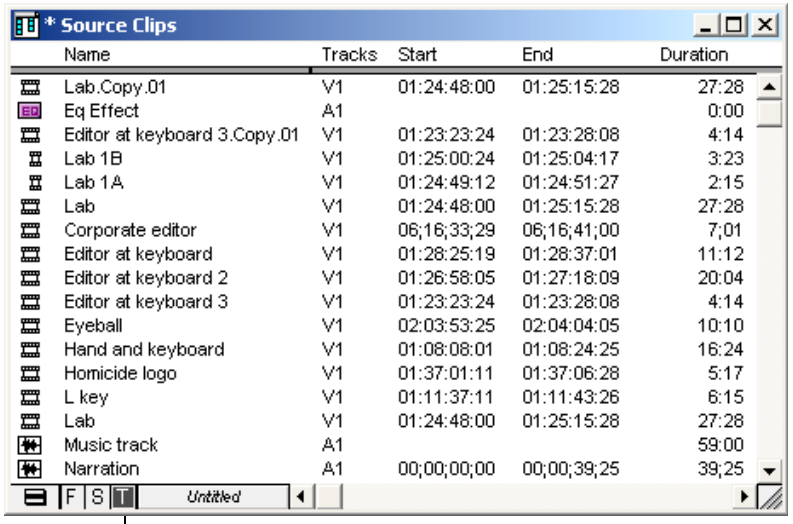
Sie können zum Anzeigen der aufgezeichneten Video- und Audiodateien, die auf Ihren Medienlaufwerken gespeichert sind, auch das Medien-Tool verwenden.

Textansicht

Die Textansicht bietet einen vollständigen Überblick über die Clipinformationen. Es werden Datenbankspalten verwendet, die Sie gemäß Ihren Anforderungen neu anordnen und anpassen können.

So aktivieren Sie die Textansicht:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Text View (T) in der linken unteren Ecke der Bin.



Schaltfläche Text View

Anordnen der Bin-Spalten

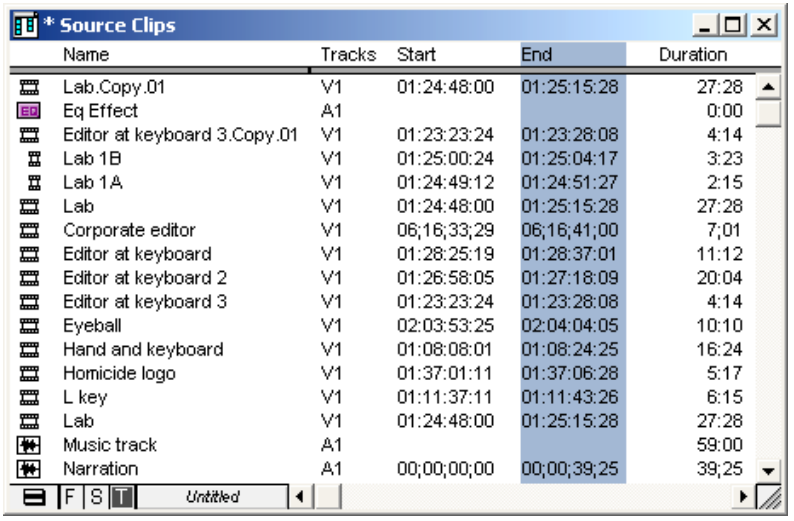
In diesem Abschnitt finden Sie die Arbeitsschritte zum Hinzufügen, Ausblenden, Verschieben, Duplizieren und Löschen von Spalten in einer Bin.

Verschieben und Neuanordnen von Spalten

So verschieben Sie eine Textspalte in einer Bin:

1. Klicken Sie auf die Überschrift der zu verschiebenden Spalte.

   Die gesamte Spalte wird markiert.



2. Ziehen Sie die Spalte an die gewünschte Stelle, und lassen Sie die Maustaste los.

   Die Spalte erscheint an der neuen Position. Die Spalten rechts davon werden verschoben, um Platz zu schaffen.

Ausrichten von Bin-Spalten

Wenn Sie Bin-Spalten ausrichten, bleibt die Reihenfolge der Spalten von links nach rechts erhalten. Ihre Breite wird der Länge des Inhalts entsprechend eingerichtet. Diese Funktion ist vor allem dann sinnvoll, wenn Sie nach dem Verschieben oder Anordnen von Spalten Lücken schließen möchten.

So richten Sie Bin-Spalten aus:

Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Align to Grid, oder drücken Sie Strg+T.

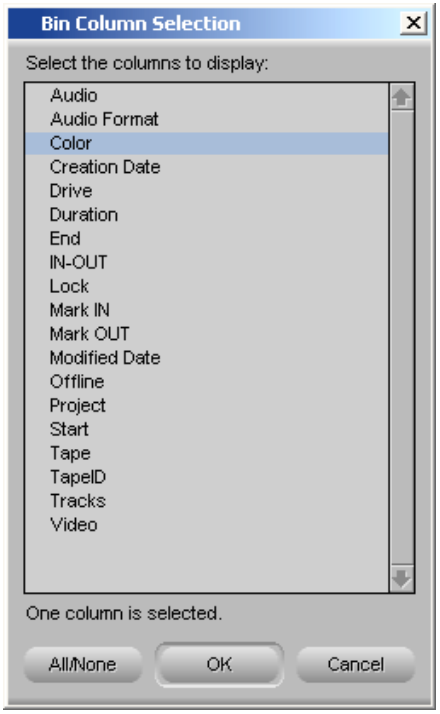
Ein- und Ausblenden von Spalten

Sie können mehrere oder einzelne Spaltenüberschriften in der Bin anzeigen bzw. ausblenden.

So wählen Sie Spaltenüberschriften aus:

1. Wählen Sie in einer Bin in der Textansicht im Menü Bin den Befehl Headings.

   Das Dialogfeld Bin Column Selection wird angezeigt.



2. Wählen Sie die anzuzeigenden Überschriften aus:

   Klicken Sie auf den Namen einer Überschrift, um sie auszuwählen.

   Klicken Sie auf eine markierte Überschrift, um die Auswahl aufzuheben.

Klicken Sie auf All / None, um alle Überschriften der Bin auszuwählen bzw. die Auswahl aufzuheben.

3. Klicken Sie auf OK.

   Nur die im Dialogfeld markierten Überschriften erscheinen in der Bin bzw. Bin-Ansicht.

Löschen von Spalten

Das Löschen einer statistischen Spalte hat denselben Effekt wie das Ausblenden der Spalte, d.h. Sie können die Spalte jederzeit mit Hilfe des Dialogfelds Bin Column Selection wiederherstellen. Wenn Sie jedoch eine benutzerdefinierte Spalte löschen, müssen Sie sie neu erstellen.

So löschen Sie eine Spalte:

1. Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Delete, oder drücken Sie die Löschtaste.

   Die Spalte wird aus der Ansicht gelöscht, die anderen Spalten rücken zusammen.

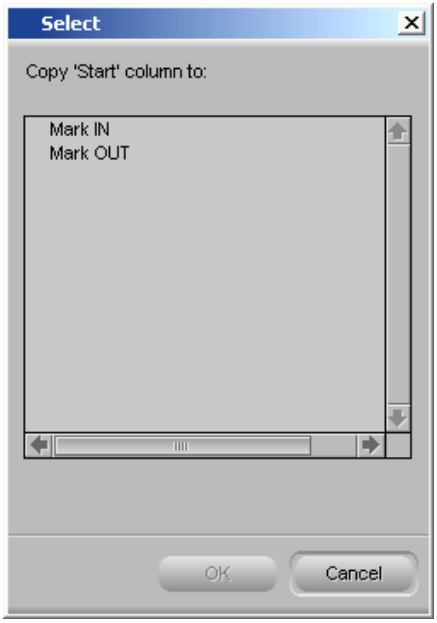
Duplizieren von Spalten

Sie können Duplikate vorhandener Spalten, die Timecode-Informationen enthalten, in anderen kompatiblen Spalten erstellen, die Sie in einem Dialogfeld auswählen können.

So duplizieren Sie eine Timecode-Spalte:

1. Wählen Sie die zu duplizierende Spalte aus, indem Sie auf die Überschrift klicken.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate.

   Das Dialogfeld Select wird geöffnet.



Das Dialogfeld enthält die Namen der Spalten, die mit der Spalte, die Sie in Schritt 1 ausgewählt haben, kompatibel sind. Die Spalte muss dieselbe Datenart enthalten, damit die Kopie erstellt werden kann. Beispielsweise können Sie Start-Timecodes in die Spalte Aux TC1, aber nicht in die Spalte Pullin kopieren.

3. Wählen Sie einen Spaltennamen in der Liste, und klicken Sie auf OK.

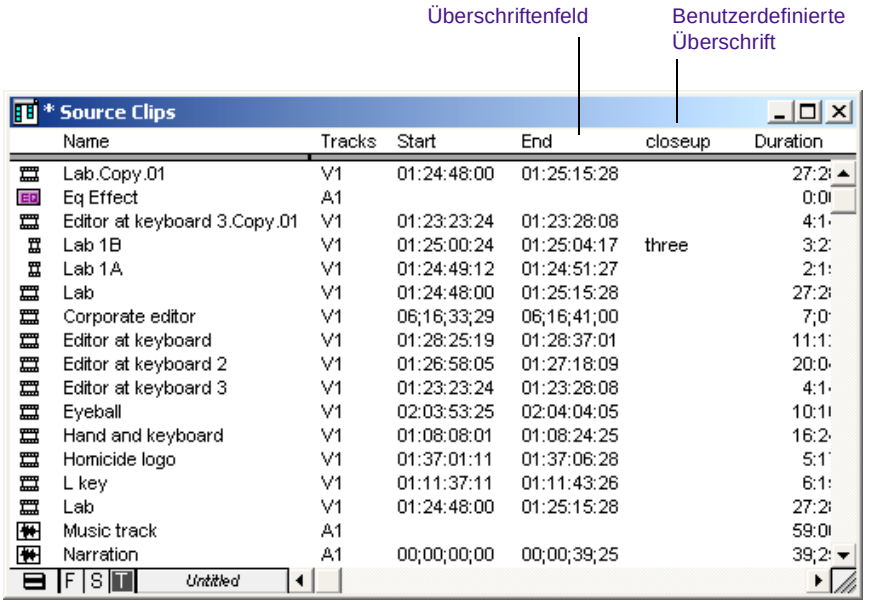
   Die Informationen erscheinen in der angegebenen Spalte.

Hinzufügen benutzerdefinierter Spalten zu einer Bin

Sie können eigene Spaltenüberschriften hinzufügen, um Informationen zu Clips und Sequenzen zu beschreiben. Beispielsweise können Sie eine Spalte hinzufügen, die beschreibt, um welche Einstellungsart es sich handelt (Nahaufnahme, Weitwinkel, Mastereinstellung, Großaufnahme usw.).

So fügen Sie eine neue benutzerdefinierte Spalte hinzu:

1. Klicken Sie auf einen leeren Bereich rechts neben den Spaltenüberschriften.
2. Verschieben Sie vorhandene Spalten nach links oder rechts, um einen leeren Bereich zu schaffen.
3. Benennen Sie die Spalte, und drücken Sie die Eingabetaste. Spaltenüberschriften dürfen max. 30 Zeichen, inkl. Leerzeichen, enthalten.



Die Einfügemarke wird im Datenfeld neben dem ersten Clip in der Bin platziert.

4. Verwenden Sie nach Eingabe der neuen Spaltenüberschrift im Menü Bin den Befehl Align to Grid.
5. Geben Sie die Informationen ein, und drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Zeile zu springen.

Ändern einer benutzerdefinierten Spaltenüberschrift

Sie können nur die Überschriften von benutzerdefinierten Spalten ändern. Das Ändern der Überschriften von Standardstatistik- oder Filmspalten ist nicht möglich.

So ändern Sie die Überschrift einer benutzerdefinierten Spalte:

1. Halten Sie die Alt-Tastegedrückt, und markieren Sie eine Überschrift.
2. Geben Sie den neuen Namen der Spalte ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Verwalten von Clipinformationen in der Textansicht

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, Clipinformationen in Bin-Spalten zu verwalten. Dazu gehören das Kopieren von Informationen zwischen Zellen, das Verschieben von Informationen zwischen ganzen Spalten und das Sortieren und Verändern der Clipinformationen, wie es in diesem Abschnitt beschrieben wird.

Bewegen des Cursors zwischen Spaltenzellen

So bewegen Sie den Cursor zwischen Spaltenzellen:

1. Klicken Sie in eine der Spalten.

   Die Zeile wird gelb markiert.
2. Verwenden Sie zum Bewegen des Cursors in Bin-Spalten die in **Table 9-2** angegebenen Tasten und Tastenkombinationen.

Tabelle 9-2 Tastenkombinationen zum Bewegen in der Textansicht

Taste	Funktion
Tabulatortaste	Bewegt die Einfügemarke in die benachbarte Zelle der nächsten Spalte. Sie können die Tabulatortaste mehrmals drücken, um durch die Zellen nach rechts zu scrollen, bis die letzte Spalte markiert ist. Drücken Sie dann erneut auf die Tabulatortaste, wird wieder die erste Spalte markiert.
Umschalt+Tab	Bewegt die Einfügemarke in die Zelle der vorherigen Spalte. Sie können Umschalt+Tab weiter drücken, um die Zellen nach links zu durchlaufen, bis die Zelle in der ersten Spalte markiert ist. Wenn Sie nochmals Umschalt+Tab drücken, wird die Zelle in der letzten Spalte markiert.
Eingabetaste (der alphanumerischen Tastatur)	Bestätigt neu in die Zelle eingegebene Informationen und bewegt die Einfügemarke in die darunter liegende Zelle der nächsten Zeile. Sie können mehrfach die Eingabetaste drücken, um die Spalte nach unten zu durchlaufen, bis die letzte Zelle markiert ist. Drücken Sie dann erneut auf die Eingabetaste, wird wieder die erste Zelle in der Spalte markiert.
Umschalt+Eingabetaste (der Tastatur)	Bewegt die Einfügemarke nach oben in die darüber liegende Zelle. Sie können die Umschalt+Eingabetaste mehrmals drücken, bis die oberste Zelle markiert ist. Wenn Sie nochmals Umschalt+Eingabetaste drücken, wird die Zelle in der letzten Zeile markiert.

Ändern von Clipinformationen

Sie können die Informationen in bestimmten Spalten zu Masterclips, Subclips, Bändern und anderen in einer Bin gespeicherten Objekten ändern oder bearbeiten. Dies ist besonders nützlich, wenn manche Daten falsch sind oder Sie Informationen aus organisatorischen Gründen anpassen müssen.

Beim Ändern von Clipinformationen sollten Sie Folgendes beachten:

- Wenn Sie die Informationen zu einem Clip ändern, werden verknüpfte Objekte automatisch aktualisiert. Wenn Sie

beispielsweise den Namen eines Clips ändern, erscheint der neue Name in den Sequenzen, die den Clip enthalten.

- Manche Daten können nach dem Aufzeichnen nicht mehr geändert werden, da sonst die Wiedergabe und das Schneiden des Materials nicht möglich wären.
- Sequenzdaten können nicht geändert werden, obwohl sie in der Bin erscheinen. Sie können Sequenzdaten nur ändern, indem Sie die Sequenz selbst bearbeiten. Sie können jedoch den Namen und die Startzeit für die Master-Timecode-Spur ändern, wie es unter **„Ändern von Clipinformationen“ auf Seite 13-4** beschrieben wird.

Bei Masterclips, Subclips und anderen in einer Bin gespeicherten Objekten können Sie manche Daten direkt ändern.

Direktes Ändern von Daten

Klicken Sie zum direkten Ändern von Informationen in einer Bin auf die gewünschte Zelle und geben Sie die neuen Informationen ein. Sie können beispielsweise einen neuen Namen für einen Clip angeben oder den Start- bzw. End-Timecode korrigieren.

So ändern Sie Clipdaten direkt:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Text View (T) in der linken unteren Ecke der Bin.
2. Klicken Sie auf die zu ändernde Zelle. Wählen Sie immer nur ein Objekt aus.
3. Klicken Sie erneut auf die Zelle und geben Sie den Text ein.

   Verwandelt sich die Einfügemarke nicht in einen I-Balken, kann die Spalte nicht direkt geändert werden.
4. Geben Sie die neuen Angaben ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Ändern von Daten mit dem Befehl Modify

Mit dem Befehl Modify können Sie Informationen in bestimmten Überschriften bearbeiten. Sie können ihn beispielsweise einsetzen, um den Namen des Originalbands zu ändern oder um die Start- und End-Timecodes für einen oder mehrere Clips gleichzeitig um einen bestimmten Zeitabschnitt vorwärts oder rückwärts zu verschieben.

Mit dem Befehl Modify können Sie nur an Masterclips Änderungen vornehmen. Für Subclips oder Sequenzen ist dieser Befehl nicht verfügbar. Außerdem können Sie nur Änderungen vornehmen, die die End-Timecodes oder die Spuren vor dem Aufzeichnen verändern, wie es in **Table 9-3** beschrieben ist.

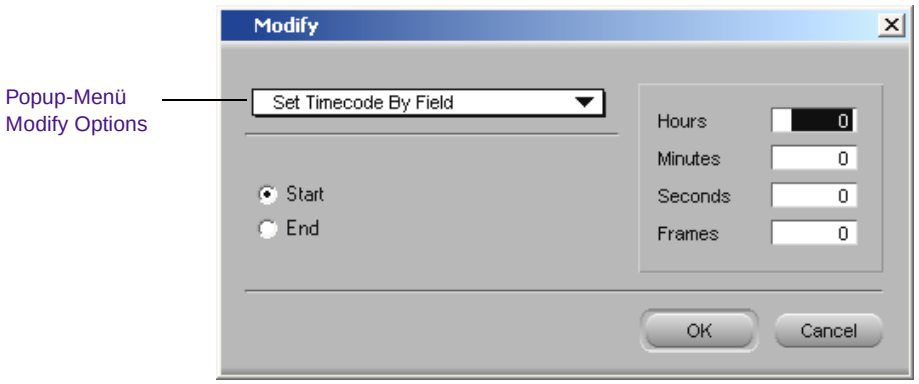
Tabelle 9-3 Optionen für den Befehl Modify

Option	Beschränkungen
Set Timecode Drop / Nondrop	Die Einstellung muss dem Timecode-Format des Bands entsprechen.
Set Timecode By Field	Nur der Start-Timecode kann nach dem Aufzeichnen verändert werden.
Increment Timecode	Nur der Start-Timecode kann nach dem Aufzeichnen erhöht werden.
Decrement Timecode	Nur der Start-Timecode kann nach dem Aufzeichnen verkleinert werden.
Set Key Number Generic (Prefix)	Nur für Filmprojekte.
Set Pullin	Nur für Filmprojekte.
Set Tracks	Für Clips, die noch nicht aufgezeichnet wurden.
Set Source	Sollte mit dem Namen des ursprünglichen Zuspielbands übereinstimmen.

So ändern Sie ausgewählte Daten mit dem Befehl Modify:

1. Öffnen Sie die Bin.
2. Klicken Sie auf das kleine Filmclipsymbol links neben dem Clip, der Sequenz oder einem anderem Objekt, den / die / das Sie ändern möchten. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die alle weiteren zu bearbeitenden Objekte.
3. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Modify.

   Das Dialogfeld Modify erscheint.



4. Wählen Sie im Popup-Menü Modify Options eine Option, z.B. Set Timecode By Field.
5. Wählen Sie eine Option, oder geben Sie in die Textfelder Informationen, wie z.B. Timecode-Werte, ein.
6. Klicken Sie auf OK.

   Die Änderung wird wirksam.

Kopieren von Informationen zwischen Spalten

So kopieren Sie Informationen in eine andere Spalte:

1. Wählen Sie die Spalte aus, die Sie kopieren möchten.

2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate, oder drücken Sie Strg+D.

   Ein Dialogfeld fordert Sie auf, eine Zielspalte auszuwählen.

3. Wählen Sie die gewünschte Spalte aus, und klicken Sie auf OK.

Sortieren von Clips

Beim Sortieren werden Clips entweder numerisch oder alphabetisch entsprechend der als Sortierkriterium ausgewählten Spalte angeordnet. Sie können Clips beispielsweise aufsteigend, absteigend oder nach mehreren Spalten sortieren.



Clips und Sequenzen können nur in der Textansicht sortiert werden. Wenn Sie sortierte Clips in der Bildansicht oder Skriptansicht betrachten möchten, sortieren Sie sie zuerst in der Textansicht, und wechseln Sie dann in die Bildansicht bzw. Skriptansicht.

Sortieren von Clips in aufsteigender Reihenfolge

So sortieren Sie Clips in aufsteigender Reihenfolge:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Text View (T) in der linken unteren Ecke der Bin.
2. Klicken Sie auf die Überschrift der Spalte, die als Kriterium verwendet werden soll.

   Die Spalte wird markiert.

3. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Sort, oder drücken Sie Strg+E.

   Die Objekte in der Bin werden in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Informationen zum Sortieren finden Sie unter **„Sortieren von Clips in absteigender Reihenfolge“ auf Seite 9-39**.



Wenn Sie keine Spalte ausgewählt haben, ist der Befehl Sort im Menü nicht aktiv.

So wenden Sie die letzte Sortierung erneut an:

Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Sort Again, ohne eine Spalte zu markieren.

Diese Funktion ist vor allem dann sinnvoll, wenn Sie neue Clips in eine bereits sortierte Bin eingefügt haben.

Sortieren von Clips in absteigender Reihenfolge

So sortieren Sie Clips in absteigender Reihenfolge:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Text View (T) in der linken unteren Ecke der Bin.
2. Klicken Sie auf die Überschrift der Spalte, die als Kriterium verwendet werden soll.

   Die Spalte wird markiert.
3. Halten Sie die Alt-Tastegedrückt, und wählen Sie im Menü Bin den Befehl Sort Reversed oder drücken Sie Strg+E.

   Der Befehl Sort Reversed zeigt die Objekte in absteigender Reihenfolge an. Informationen zum Sortieren finden Sie unter **„Sortieren von Clips in aufsteigender Reihenfolge“ auf Seite 9-38**.

Sortieren nach mehreren Spalten

Sie können mehrere Spalten einer Bin auswählen und dann eine umfassende Sortierung auf der Basis ihres Inhalts durchführen.

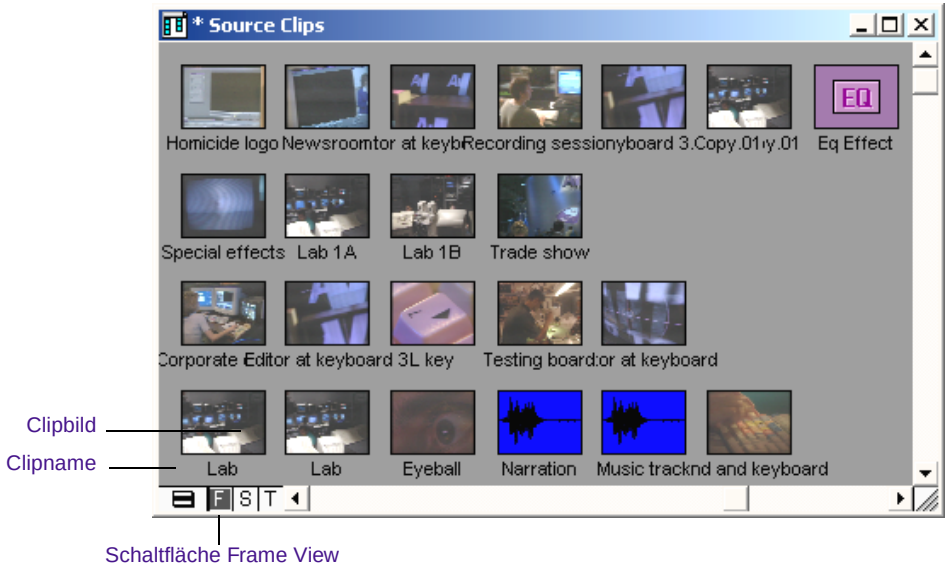
So führen Sie eine Sortierung nach mehreren Spalten durch:

Ordnen Sie die Spalten in der Bin neu an, um die Hauptspalte einzurichten. Die Spalte, die in der Textansicht am weitesten links angezeigt wird, bildet das Hauptkriterium für den Sortiervorgang.

Bildansicht

In der Bildansicht wird jeder Clip durch ein einzelnes Bild dargestellt, das mit dem Namen des Clips beschriftet ist. Das System verwendet standardmäßig das erste Bild. Sie können einen Clip jedoch auch abspielen und ein beliebiges Bild daraus zur Darstellung verwenden. Sie können die Bilder vergrößern, damit Einzelheiten zu sehen sind, oder verkleinern, um mehr Clips anzeigen zu können. Außerdem können Sie die Bilder in beliebiger Reihenfolge anordnen.

Der einem Bild zugewiesene Name erscheint direkt darunter.

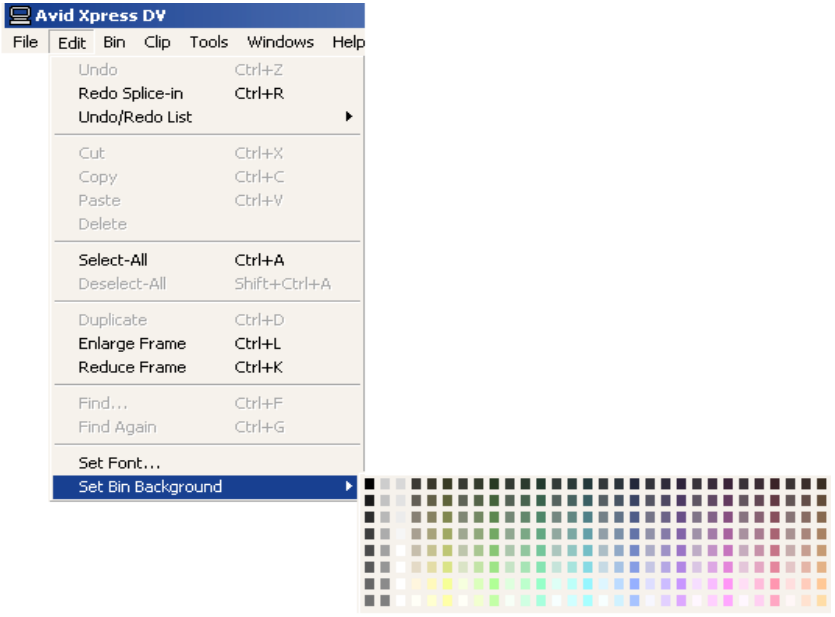


Ändern der Hintergrundfarbe einer Bin

Änderungen der Bin-Farbe gelten immer nur für die aktuelle Bin. Sie sind nur in der Bild- oder Skriptansicht möglich. Die Textansicht bleibt schwarzweiß.

So ändern Sie die Hintergrundfarbe einer Bin:

1. Aktivieren Sie die gewünschte Bin in der Bild- oder Skriptansicht.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Set Bin Background und dann in der eingeblendeten Palette eine Farbe aus.



Die Bin-Farbe wird entsprechend geändert.

Vergrößern und Verkleinern von Bildern

Sie müssen die Größe aller Bilder einer Bin gemeinsam ändern. Es ist nicht möglich, die Größe einzelner Bilder zu ändern.

So vergrößern Sie ein Bild:

Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Enlarge Frame.

Sie können ein Bild maximal fünfmal vergrößern.

So verkleinern Sie ein Bild:

Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Reduce Frame.

Sie können ein Bild maximal fünfmal verkleinern.

Neuanordnen von Bildern

In der Bildansicht können Sie die Bilder in der Bin neu anordnen, indem Sie sie verschieben.

So ordnen Sie Bilder neu an:

1. Klicken Sie auf ein Bild, und ziehen Sie es an die gewünschte Position.

   Wenn Sie mehrere Bilder gleichzeitig verschieben möchten, klicken Sie sie bei gedrückter Strg-Taste an oder markieren sie mit dem Lasso. Ziehen Sie die Bilder dann an die entsprechende Position.



Zum Markieren mit dem Lasso klicken Sie auf einen Punkt über dem obersten Bild und ziehen einen Rahmen um die gewünschten Bilder.

2. Klicken Sie auf den Hintergrund der Bin, um die Auswahl der Clips aufzuheben.



Wenn Sie nun wieder in die Textansicht umschalten, sehen Sie auch dort die geänderte Reihenfolge der Clips.

Ändern des Bilds zur Bestimmung des Clips

In der Bildansicht wird standardmäßig das erste Bild eines Clips in der Bin angezeigt. Sie können das angezeigte Bild jedoch ändern.

So ändern Sie das Bild, das den Clip bestimmt:

1. Wählen Sie den zu ändernden Clip aus.

2. Halten Sie die K-Taste (Pause) auf der Tastatur gedrückt, und drücken Sie die L-Taste (Wiedergabe), um den Film langsam vorwärts abzuspielen. Halten Sie zur langsamen Wiedergabe in der anderen Richtung die K- und die J-Taste (Umgekehrte Wiedergabe) gedrückt.
3. Geben Sie die Tasten frei, wenn das gewünschte Bild erscheint.

   Avid Xpress DV speichert das angezeigte Bild als Teil der Bin-Konfiguration.

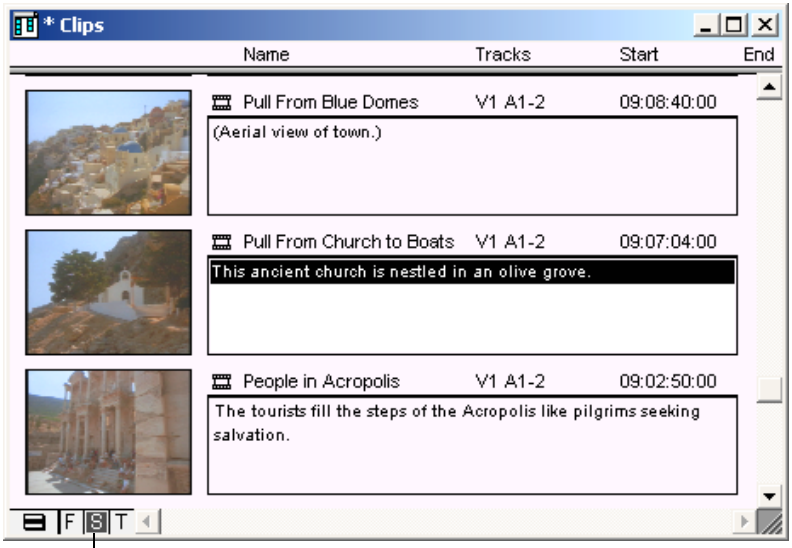
Anordnen von Bildern in einer Bin

Sie können die Bilder in einer Bin neu ordnen, nachdem Sie ihre Anzeige geändert haben, indem Sie einen der folgenden Befehle aus dem Menü Bin wählen.

Befehl	Funktion
Align to Grid	Richtet alle Bilder an einem nicht sichtbaren Raster aus.
Fill Window	Verteilt die Bilder gleichmäßig im Bin-Fenster.

Skriptansicht

In der *Skriptansicht* kombiniert das System Text- und Bildansicht und stellt Platz für Anmerkungen oder Skript zur Verfügung. Die Bilder werden untereinander am linken Rand des Bildschirms angezeigt, jeweils mit einem Skriptkasten daneben. Clipinformationen werden über dem Textfeld angezeigt. In der Skriptansicht können Sie die Größe der Bilder nicht ändern.



Schaltfläche Script View

Aktivieren der Skriptansicht

So aktivieren Sie die Skriptansicht:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Script View (S) in der linken unteren Ecke der Bin.

Hinzufügen von Text in der Skriptansicht

So geben Sie Text in das Skripttextfeld ein:

Klicken Sie in das Skripttextfeld, und geben Sie den Text ein.

Dieser Text wird nicht in den Sequenzen angezeigt, die aus den Clips zusammengeschnitten wurden, sondern erscheint nur in Ausdrucken der Bin in der Skriptansicht.

Sie können in den Skripttextfeldern die üblichen Vorgehensweisen aus der Textverarbeitung zum Markieren, Löschen, Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Text verwenden.

Wenn der Text, den Sie eingeben, über das Feld hinausgeht, können Sie die Bild-aufwärts- bzw. Bild-abwärts-Tasten der Tastatur verwenden, um durch den Text zu gehen.

Neuanordnen von Clips in der Skriptansicht

So ordnen Sie Clips in der Skriptansicht neu an:

Ziehen Sie jeden Clip in der Bin an seine neue Position.

Sortieren und filtern Sie die Clips in der Textansicht, und gehen Sie zurück in die Skriptansicht, um die ausgewählten Clips in der gewünschten Reihenfolge anzuzeigen.

Drucken von Bins

In Avid Xpress DV können Sie ganze Bins oder einzelne Bilder auf Papier ausdrucken.

So drucken Sie ganze Bins in der Text-, Bild- bzw. Skriptansicht:

1. Vergewissern Sie sich, dass der Drucker ordnungsgemäß konfiguriert ist. Informationen hierzu bekommen Sie in der Dokumentation zu Ihrem Drucker oder zu Windows 2000 sowie bei Ihrem Systemverwalter.



Damit Sie ein Bild in der Skript- oder Bildansicht drucken können, benötigen Sie einen Drucker, der Grafikdateien ausgeben kann.

2. Wählen Sie eine Ansicht.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Page Setup.

   Das Dialogfeld Page Setup erscheint, das für Ihren Drucker spezifische Optionen enthält.

4. Wählen Sie die gewünschten Optionen, und klicken Sie auf OK.
5. Wählen Sie im Menü File den Befehl Print Bin.

   Das Dialogfeld Print erscheint, das für Ihren Drucker spezifische Optionen enthält.
6. Wählen Sie die Druckeroptionen im Dialogfeld, und klicken Sie auf OK.

   Die aktive Bin wird gedruckt.

Sammeln von Formatelementen

Beim Organisieren Ihres Projekts können Sie verschiedene Formatelemente in einer Bin sammeln, die Sie dann öffnen und beim Schneiden verwenden können.

Folgende Formatelemente sind evtl. hilfreich:

- Balken und Ton
- Head und Tail Leader
- häufig verwendete Titel
- Countdowns
- Grafikelemente (häufig verwendete Animationen usw.)

Weitere Informationen zum Import von Grafikelementen und Titeln finden Sie in **Kapitel 8**.

Vorbereiten von digitalen Balken und Tönen

Das Avid Xpress DV-System enthält eine Reihe von PICT-Dateien mit Testmustern. Sie können das gewünschte Testmuster auswählen und jederzeit in das System importieren.

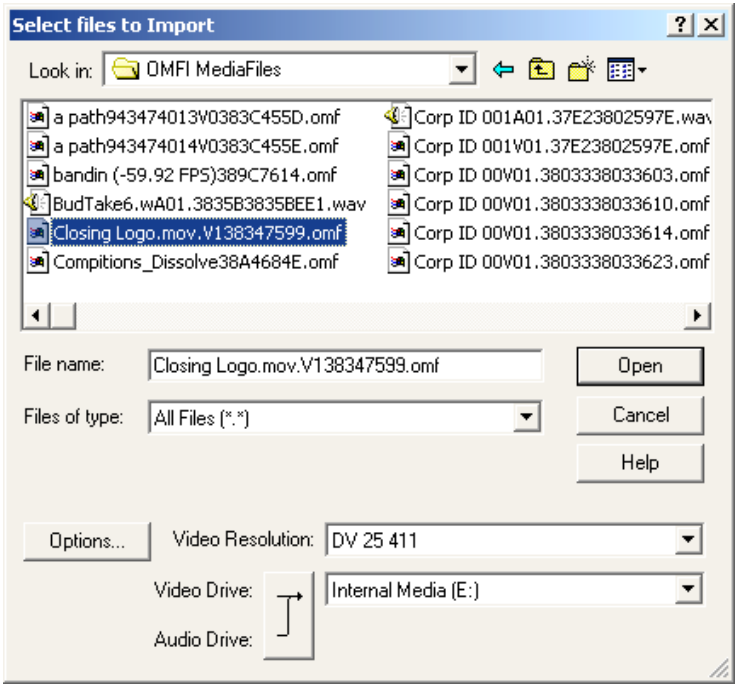
Bevor Sie eine digitale Ausspielung ausgeben, können Sie mit Hilfe der Tonkalibrierungsfunktionen des Audio-Tools einen digitalen Ton erzeugen, der mit den Farbbalken zusammen wiedergegeben wird. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Vorbereiten der Ausgabe“ auf Seite 18-1**.

Importieren von Farbbalken und anderen Testmustern

So importieren Sie ein Testmuster aus einer PICT-Datei:

1. Öffnen oder erstellen Sie eine Bin für das Testmuster.
2. Wählen Sie die Ziel-Bin aus.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Import.

   Das Dialogfeld Select Files to Import wird geöffnet.



4. Gehen Sie in den Ordner Test_Patterns im folgenden Verzeichnis:

   Laufwerk:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\SupportingFiles\

5. Importieren Sie eine der Testmusterdateien in den Ordner Test_Patterns, wie unter **Kapitel 8** beschrieben.

6. Erstellen Sie einen Clip mit Tonmaterial mit Hilfe des Audio-Tools. Siehe **„Audio-Tool“ auf Seite 6-43**.

   Sie sollten für verschiedene Projekte Ton bei 44,1 und 48 kHz aufzeichnen. Passen Sie die Tonauflösung der Audioauflösung der Sequenz an.

7. Erstellen Sie eine neue Sequenz mit den SMPTE-Balken, und schneiden Sie das Tonmaterial auf die Audiospuren 1 und 2.

8. Schneiden Sie das Ende dieser Sequenz auf eine angemessene Länge (die Standardlänge für eine Sequenz ist 1 Minute).

9. Ändern Sie den Namen der Sequenz, um ihren Zweck auszuweisen.

Erzeugen von Leader

Cutter verwenden zum Anfahren und Synchronisieren von Filmmaterial standardmäßig Head und Tail Leader. In Avid Xpress DV können Sie digitalen Leader verwenden, um den Anfang und das Ende von Spuren zu bestimmen, und das Synchronisieren zu erleichtern. Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, wie Sie für Video und Film selbst Leader erzeugen können. Achten Sie darauf, dass alle Leader-Clips gleich lang sind und die gleichen Synchronpunkte haben.

Erzeugen von Video-Leader

So erzeugen Sie Leader für Bildspuren:

1. Erstellen Sie im Titel-Tool einen schwarzen Bildschirm für Tail-Leader bzw. einen weißen Bildschirm für Head-Leader.

Weitere Informationen zum Titel-Tool finden Sie im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte*.

Sie können auch einen Titel (Tail-Leader bzw. Head-Leader) eingeben.

2. Nennen Sie den Clip Head Leader bzw. Tail Leader, wenn Sie den Titel speichern.
3. Erstellen Sie einen Subclip aus einem geeigneten Abschnitt des Clips unter Berücksichtigung der gewählten Angaben.
4. (Optional) So können Sie ein Synchronbild im Subclip kennzeichnen:
   a. Laden Sie den Clip in den Player-Popup-Monitor.
   b. Suchen Sie einen geeigneten Synchronpunkt und fügen Sie einen Locator ein.
   c. (Optional) Doppelklicken Sie im Player-Popup-Monitor auf den Locator, um einen Synchronpunkt hinzuzufügen, der auf dem Monitor erscheint.

Wenn der Leader fertig ist, können Sie ihn während des Schneidens auf den Spuren einfügen, die synchronisiert werden sollen. Sie können die Synchronpunkte zum visuellen Ausrichten der Spuren verwenden.

Erzeugen von Audio Leader

So erzeugen Sie einen Tail-Leader für Audiospuren:

1. Laden Sie einen Clip, der eine aufgezeichnete Tonsequenz enthält, in den Player-Popup-Monitor.
2. Erstellen Sie einen Subclip aus einem geeigneten Abschnitt des Clips unter Berücksichtigung der gewählten Angaben.
3. Nennen Sie diesen neuen Subclip Head Leader bzw. Tail Leader.
4. Laden Sie den Subclip in den Player-Popup-Monitor.

5. Bereiten Sie die Audiopegel für einen Leader ohne Synchronpunkt (kein Audio-Pop) vor, indem Sie das Audio Mix-Tool öffnen, und den Audiopegel für den gesamten Clip auf den geringsten Wert einstellen.
6. Gehen Sie bei einem Leader mit Synchronpunkt (Audio-Pop) folgendermaßen vor:
   a. Suchen Sie einen geeigneten Synchronpunkt.
   b. Fahren Sie den Film um ein Bild zurück, und platzieren Sie einen Add Edit-Punkt vor dem Synchronbild. Fahren Sie dann den Film um zwei Bilder vor, und platzieren Sie einen Add Edit-Punkt nach dem Synchronbild.
   c. Verschieben Sie den Positionsanzeiger vor den ersten Add Edit-Punkt, und öffnen Sie das Audio Mix-Tool.
   d. Stellen Sie den Audiopegel auf den geringsten Wert ein.
   e. Verschieben Sie den Positionsanzeiger hinter den zweiten Add Edit-Punkt, und stellen Sie im Audio Mix-Tool den Pegel auf den geringsten Wert ein.

      Informationen zum Hinzufügen von Schnittpunkten finden Sie in **„Hinzufügen eines Schnitts“ auf Seite 14-23**.

Wenn der Leader fertig ist, können Sie ihn während des Schneidens auf den Audiospuren einfügen, die synchronisiert werden sollen. Sie können die Synchronpunkte zum visuellen Ausrichten der Spuren verwenden.

KAPITEL 10

Verwalten der Mediendateien

Wenn Sie Rohmaterial aufzeichnen, erstellt das System digitale Mediendateien für die Video- und Audiospuren und legt diese auf den Medienlaufwerken ab, die an Ihr System angeschlossen sind. Neben den Bin-Funktionen, mit denen Sie die Clips anordnen können, die auf diese Mediendateien verweisen, enthält Ihr Avid Xpress DV-System außerdem Funktionen zum direkten Verwalten von Mediendateien zum effizienteren Speichern, Verbessern der Wiedergabe, Erstellen von Backups und Austauschen zwischen Systemen.

In den folgenden Abschnitten werden verschiedene Verfahren erläutert:

- **Das Medien-Tool**
- **Konsolidieren von Medien**
- **Erstellen von Backups der Mediendateien**
- **Suchen verwandter Mediendateien**
- **Erneutes Verknüpfen von Mediendateien**
- **Aufheben der Verknüpfung von Mediendateien**

Das Medien-Tool

Im Medien-Tool werden die aufgezeichneten Video- und Audiodateien, die auf Ihren Medienlaufwerken gespeichert sind, angezeigt. Das Medien-Tool enthält ähnliche Datenbankfunktionen zum Verarbeiten digitaler Mediendateien wie die Bins und ermöglicht das Organisieren von Clips und Sequenzen.

Grundlegende Funktionen des Medien-Tools

Das Medien-Tool bietet viele der Funktionen zum Anzeigen und Verwalten von Informationen, die auch im Zusammenhang mit den Bins verfügbar sind:

- Die folgenden beiden Ansichten im Medien-Tool sind identisch mit denen in den Bins: Bildansicht und Textansicht.
- Für die Bildansicht können Sie dieselben Optionen benutzen wie unter **„Bildansicht“ auf Seite 9-40** beschrieben.
- Sie können Überschriften und Optionen der Textansicht für die tabellarische Anzeige von Clip- und Mediendateien benutzen. Ferner haben Sie die Möglichkeit, die tabellarische Darstellung Ihren Wünschen anzupassen, sich innerhalb von Spalten zu bewegen und Informationen zu sortieren, wie dies unter **„Textansicht“ auf Seite 9-26** erläutert ist.
- Das Medien-Tool-Schnellmenü gibt Ihnen direkten Zugriff auf die gleichen Befehle, die auch im Bin-Schnellmenü verfügbar sind.
- Sie können Clips im Medien-Tool markieren, verschieben, kopieren, duplizieren, löschen, sortieren und filtern. Außerdem können Sie verwandte Elemente (Media Relatives), Quellen und nicht verwendete Clips auswählen, wie in **„Grundlegende Bin-Verfahren“ auf Seite 9-11** beschrieben.
- Die Datenbank- und Anzeigeoptionen des Medien-Tools werden als Benutzereinstellungen gespeichert. Beim Schließen des

Medien-Tools werden die aktuelle Ansicht (Bild oder Text) und alle Änderungen an Spalten gespeichert.

- Zum Ausdrucken von Medien-Tool-Daten stehen dieselben Verfahren zur Verfügung wie in **„Drucken von Bins“ auf Seite 9-45** beschrieben.

Das Medien-Tool enthält eine Reihe von eigenen Funktionen:

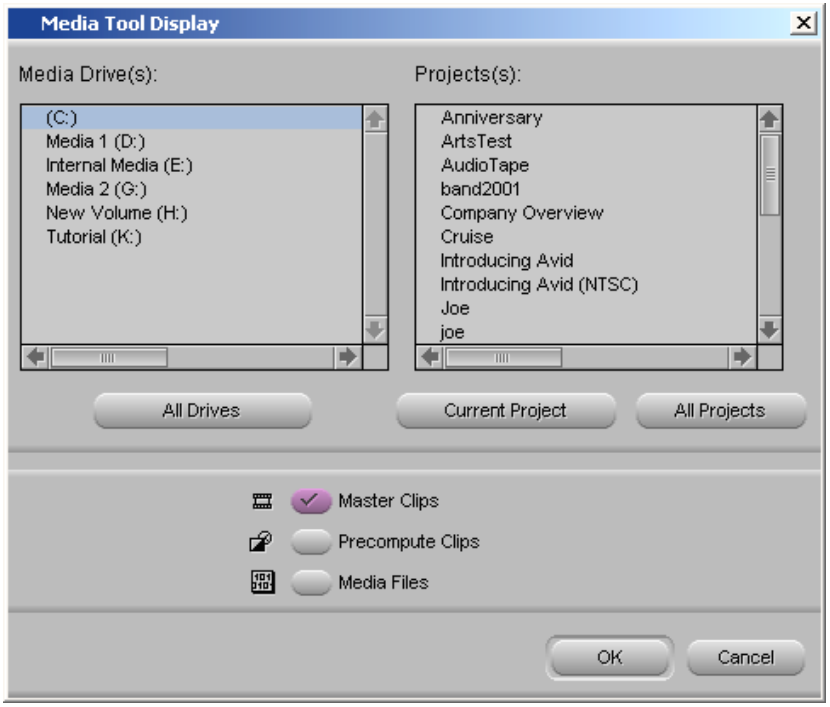
- Im Gegensatz zu einer Bin kann das Medien-Tool die aufgezeichneten Spuren für jeden Clip als separate Mediendateien anzeigen. Wenn Sie also Dateien ansehen, löschen oder manipulieren, können Sie zusätzlich einzelne Video- oder Audiospuren angeben.
- Im Gegensatz zu einer Bin zeigt das Medien-Tool keine Sequenzen oder Subclips an. Es werden nur Masterclips, Precompute-Clips (gerenderte Effekte) und verknüpfte Mediendateien dargestellt.
- Die folgenden Bin-Menübefehle gelten nicht für das Medien-Tool: Batch Record, Batch Import, Relink, Modify und AutoSequence. Diese Funktionen sind aus einer Bin auszuführen.

Öffnen des Medien-Tools

So öffnen Sie das Medien-Tool:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Media Tool.

   Das Dialogfeld Media Tool Display wird eingeblendet.



2. Wählen Sie die Anzeigeoptionen wie folgt aus:

    - Wählen Sie einzelne Medienlaufwerke oder sämtliche Laufwerke aus.

Das Medien-Tool lädt die Mediendatenbank nur für die Laufwerke, die Sie auswählen. Je mehr Laufwerke Sie auswählen, desto mehr Speicherplatz braucht das Medien-Tool zum Öffnen.

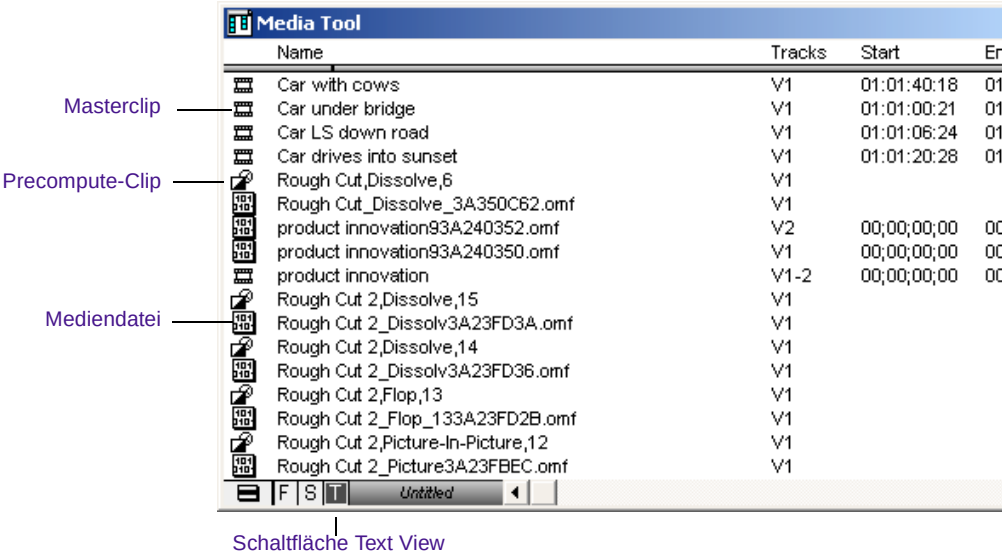
    - Zeigen Sie Dateien für das aktuelle Projekt, für ausgewählte Projekte oder für alle Projekte an.

Nur Projekte mit verknüpften Online-Medien und das aktuelle Projekt werden in der Liste Project(s) im Dialogfeld Media Tool Display angezeigt.

- Zeigen Sie aufgezeichnete Masterclips, Precompute-Clips (gerenderte Effekte), Mediendateien oder eine Kombination davon an.

3. Klicken Sie auf OK.

   Das Medien-Tool wird geöffnet.



Löschen von Mediendateien mit dem Medien-Tool

Mit Hilfe des Medien-Tools können Sie ausgewählte Mediendateien löschen, ohne zugehörige Masterclips, Subclips und Sequenzen zu beeinträchtigen.

Wenn Sie das Medien-Tool zum Löschen ausgewählter Mediendateien verwenden, können Sie das gelöschte Material danach nicht mehr sehen. Wenn Sie einen Clip laden, dessen Mediendatei gelöscht ist, erscheint ein leerer Bildschirm mit der Meldung Media Offline. Wenn Sie diesen Clip wieder benutzen möchten, müssen Sie ihn erneut vom Band aufzeichnen.

Je nach Bedarf können Sie eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

Löschen ausgewählter Audio- oder Videospuren unter Beibehaltung anderer Spuren eines Clips

Löschen ganzer Sätze von Mediendateien und der dazugehörigen Clips vom Medien-Tool aus

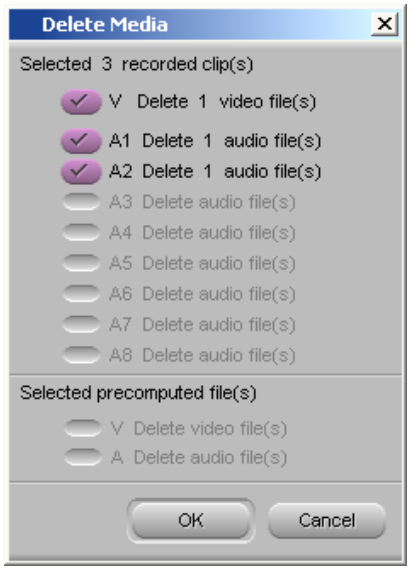
Löschen aller unverbundenen Medien bei Fertigstellung eines Projekts; Speichern nur jener Medien, die zur Wiedergabe der fertigen Sequenz benötigt werden, wie es in **„Konsolidieren von Medien“ auf Seite 10-8** beschrieben ist.

So löschen Sie ausgewählte Mediendateien:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Media Tool.
2. Wählen Sie im Dialogfeld Media Tool Display die zu löschenden Dateitypen (Masterclips, Precompute-Clips oder Mediendateien) aus.
3. Klicken Sie auf OK.

   Das Fenster Media Tool wird geöffnet.
4. Markieren Sie die Mediendateien (Audio, Video oder beide) bzw. die Masterclips, deren Mediendateien gelöscht werden sollen.
5. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Delete, oder drücken Sie die Löschtaste.

   Das Dialogfeld Delete Media wird eingeblendet.



6. Markieren Sie die Mediendateien, die gelöscht werden sollen:
   - **Video-Mediendatei (V):** Der mit dieser Datei verknüpfte Masterclip ist schwarz, die Meldung Media Offline wird im Player-Popup- oder Composer-Monitor angezeigt. Dasselbe gilt auch für die dazugehörigen Subclips und Sequenzen.
   - **Audio-Mediendateien (A1, A2, A3, A4):** Der mit dieser Datei verknüpfte Masterclip ist stumm. Dasselbe gilt für Subclips und Sequenzen, die aus dem betreffenden Masterclip erstellt werden.
   - **Vorberechnete Mediendatei (V, A):** Der Abschnitt der Sequenz mit dem Effekt ist schwarz, und die Meldung Media Offline wird angezeigt.
7. Klicken Sie auf OK.

   Es erscheint ein Dialogfeld.
8. Klicken Sie auf Delete.

   Die markierten Mediendateien werden gelöscht.

Konsolidieren von Medien

Beim Konsolidieren von Mediendateien findet das System entweder die vollständigen Mediendateien oder Teile davon, die mit den ausgewählten Clips, Subclips oder Sequenzen verknüpft sind. Es stellt dann Kopien davon her und speichert diese auf dem von Ihnen angegebenen Ziellaufwerk. Da das Medien-Tool nur Masterclips anzeigt, ist es nicht möglich, hier Subclips oder Sequenzen zu konsolidieren. Dagegen können Sie in der Bin Masterclips, Subclips und Sequenzen konsolidieren.

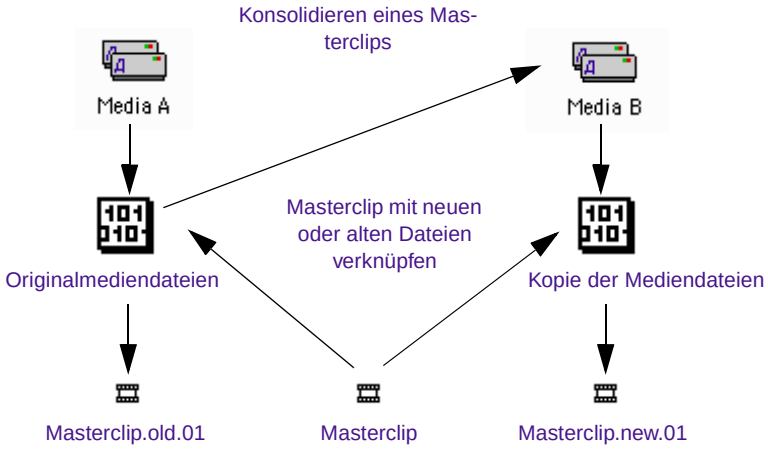
Informationen zur Konsolidierungsfunktion

Mit der Funktion Consolidate können Sie Kopien von Mediendateien einer Sequenz auf einem ausgewählten Laufwerk erstellen und speichern. So können Sie Originaldateien auf einfache Weise verschieben, wenn Sie auf einem anderen System arbeiten. Beim Einsatz der Funktion Consolidate werden nur die erforderlichen Medien kopiert, d.h. nur die im Projekt tatsächlich verwendeten Sequenzen und Clips werden gespeichert. Beispielsweise wird zum Konsolidieren eines zehn Sekunden langen Clips nicht die gesamte, einstündige Audiodatei kopiert.

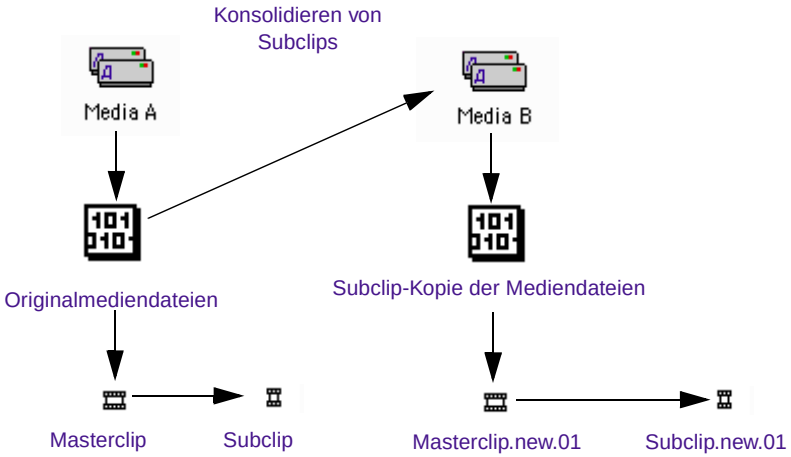
Die Funktion verhält sich unterschiedlich, je nachdem, ob Masterclips, Subclips oder Sequenzen konsolidiert werden. Auch die jeweiligen Vorteile unterscheiden sich voneinander:

- **Masterclips:** Beim Konsolidieren eines Masterclips erzeugt das System exakte Kopien der Mediendateien. Wenn Sie den Original-Masterclip mit den neuen Dateien verknüpfen, erstellt das System einen Masterclip mit der Dateinamenerweiterung. *old*, der mit den alten Dateien verknüpft bleibt. Wenn Sie die Verknüpfung zwischen dem Original-Masterclip und den alten Mediendateien aufrechterhalten möchten, erstellt das System einen neuen Masterclip mit der Dateinamenerweiterung. *new*, der mit den neuen Dateien verknüpft wird. Die neuen Clips werden von *.01* an aufsteigend nummeriert. Beim Konsolidieren von

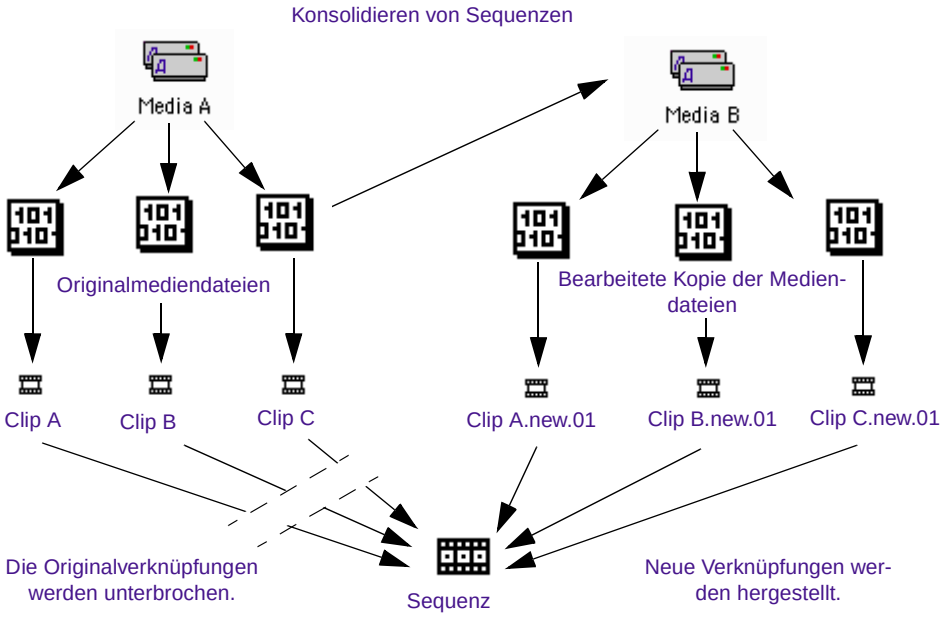
Masterclips wird kein Speicherplatz eingespart, da das System für die einzelnen Clips genau so viel Material erzeugt wie ursprünglich vorhanden.



- **Subclips:** Beim Konsolidieren von Subclips kopiert das System nur den Teil der Mediendateien, der im Subclip enthalten ist, und erzeugt einen neuen Masterclip in der Länge des Subclips und einen neuen Subclip. Den Dateien wird die Dateinamenerweiterung *.new* angehängt, zusammen mit einer aufsteigenden Nummer, beginnend mit *.01*.



- **Sequenzen:** Beim Konsolidieren einer Sequenz kopiert das System lediglich die Teile der Mediendateien, die in die Sequenz geschnitten werden, und erzeugt neue Masterclips für jeden Clip in der Sequenz. Den Dateien wird die Dateinamenerweiterung. *new* angehängt, zusammen mit einer aufsteigenden Nummer, beginnend mit. *01*. Die Sequenz wird nicht umbenannt, sondern automatisch mit den neuen Mediendateien verknüpft.



Da das Medien-Tool nur Masterclips anzeigt, ist es nicht möglich, hier Subclips oder Sequenzen zu konsolidieren. Masterclips, Subclips und Sequenzen können dagegen in der Bin konsolidiert werden.

Da eine konsolidierte Sequenz standardmäßig mit den neuen Dateien verknüpft wird, sollten Sie die Sequenz bei jeder Konsolidierung duplizieren, wenn Sie die Verknüpfungen zu den Originaldateien beibehalten wollen.

Befehl Consolidate

Stellen Sie keine Kopien von Mediendateien vom Desktop aus her, während Avid Xpress DV läuft. Behalten Sie auch keine Duplikate von Mediendateien online, sondern löschen Sie entweder die Originale, lagern Sie die Backups auf ein Speichermedium aus, oder speichern Sie die Backups in einem Ordner mit einem anderen Namen.

So konsolidieren Sie Masterclips, Subclips und Sequenzen:

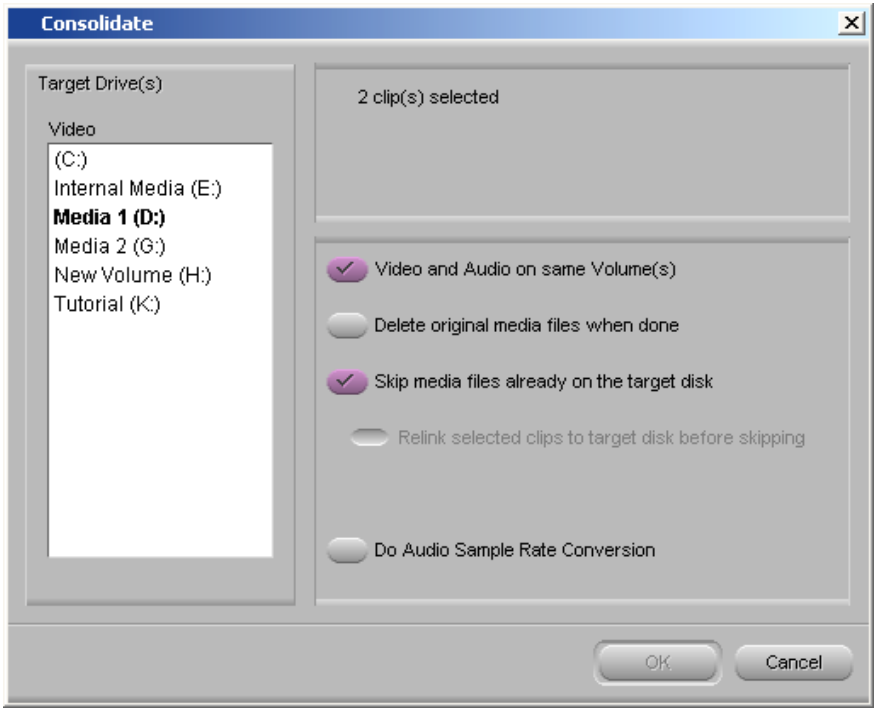
1. Wenn Sie eine Sequenz konsolidieren möchten, duplizieren Sie sie, um gegebenenfalls die Verknüpfungen zu den Originaldateien aufrechtzuerhalten, und rendern Sie alle noch nicht gerenderten Effekte.



Weitere Informationen zum Rendern von Effekten finden Sie im Handbuch Avid Xpress DV Effekte.

2. Öffnen Sie die Bin, und wählen Sie die gewünschten Sequenzen oder Clips aus.
3. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Consolidate.

   Das Dialogfeld Consolidate erscheint.



4. (Optional) Wählen Sie eine oder mehrere der Optionen in **Table 10-1** aus.

Tabelle 10-1 Consolidate-Optionen

Option	Funktion
Video and Audio on same Volume(s)	Speichert die konsolidierten Mediendateien auf demselben Ziellaufwerk. Wenn Sie diese Option deaktivieren, können Sie für Audio- und Video-Mediendateien getrennte Laufwerke angeben.
Delete original media files when done	Löscht die Originalmediendateien automatisch.
Skip media files already on the target disk	Überspringt Dateien, wenn sich auf dem betreffenden Ziellaufwerk bereits verwandte Mediendateien befinden.
Relink selected clips to target disk before skipping	Stellt sicher, dass alle ausgewählten Clips mit den Medien auf dem Ziellaufwerk verknüpft sind. Diese Option ist nur verfügbar, wenn die Option Skip media files already on the target disk aktiviert wurde.
Do Audio Sample Rate Conversion	Konvertiert bei digitalen Ausspielungen mehrere unterschiedliche Audio-Sample-Raten einer Sequenz oder eines Masterclips in eine einzelne Audio-Sample-Rate. Verfügt Ihre Sequenz oder Ihr Clip über mehrere unterschiedliche Audio-Sample-Raten, müssen Sie das Material entsprechend konvertieren.

5. Wählen Sie aus der Liste Target Drive(s) ein Ziellaufwerk aus. Um weitere Ziellaufwerke auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die gewünschten Laufwerksnamen.

   Achten Sie darauf, ein Ziellaufwerk zu wählen, das über ausreichend freien Speicherplatz für alle konsolidierten Mediendateien verfügt und zur Wiedergabe von Medien in der Lage ist. Die Laufwerksfilterung gilt nicht für den Konsolidierungsvorgang.

6. Wenn Sie Subclips oder Sequenzen konsolidieren, geben Sie die Handle-Länge für die neuen Clips an, oder behalten Sie die

Standardeinstellungen von 60 Bildern für NTSC bzw. 50 Bildern für PAL bei. Die Handle-Länge ist die Anzahl der Sicherheitsbilder vor und hinter den gewählten Medien.

7. Wenn Sie einen Gruppenclip oder eine Sequenz mit Gruppenclips konsolidieren möchten, wählen Sie die Option Consolidate all clips in a group edit, um die Medien für alle Clips der Gruppe zu kopieren.
8. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Do Audio Sample Rate Conversion, um alle Sample-Raten zu konvertieren, die nicht der im Dialogfeld Audio Project Settings festgelegten Sample-Rate entsprechen. Weitere Informationen zum Einstellen der Sample-Rate finden Sie unter **„Anpassen von Audio-Projekteinstellungen“ auf Seite 6-40**.
9. Klicken Sie auf OK.

   Wenn Sie Masterclips konsolidieren und die Option zum automatischen Löschen der Original-Mediendateien nicht aktiviert haben, erscheint jetzt ein zweites Dialogfeld.
10. Verknüpfen Sie die Original-Masterclips nach Wunsch mit den neuen oder den alten Mediendateien.
11. Klicken Sie auf OK.

    Sie können Backups von Mediendateien auch erstellen, indem Sie sie über den Windows 2000-Desktop direkt auf ein anderes Festplattenlaufwerk kopieren. Allerdings können Sie in diesem Fall die Speicherplatz sparenden Funktionen des Befehls Consolidate nicht nutzen, und die Identifizierung bestimmter Mediendateien beim Durchsuchen von Ordnern ist wesentlich schwieriger.

Laden der Mediendatenbank

Die Mediendatenbank ist ein Katalog, der Masterclips und vorberechnete Clips (Precomputes) enthält, die auf den externen Medienlaufwerken gespeichert sind. Die Mediendatenbank wird

beispielsweise zum Anzeigen von Precompute-Clips und Masterclips im Medien-Tool verwendet.

Bins enthalten außerdem, je nach Inhalt, Verweise auf Mediendateien. Avid Xpress DV behält nicht ständig die gesamte Datenbank im Speicher. Stattdessen wird für die Bins, die in der aktuellen Sitzung geöffnet sind, eine Teildatenbank erstellt, um so viel Speicherplatz wie möglich für die Bearbeitung zur Verfügung zu haben.

Wenn Sie Masterclips und die geschnittenen Sequenzen eines Projekts in separaten Bins ablegen, gibt es zwei mögliche Situationen, in denen diese Sequenzen anscheinend offline sind. In diesem Fall müssen Sie die gesamte Datenbank laden, um die Clips wieder mit den entsprechenden Mediendateien zu verknüpfen. Es gibt folgende Möglichkeiten:

- **Erneutes Aufzeichnen:** Wenn Sie Masterclips erneut aufgezeichnet haben, während die Bin mit den Sequenzen geschlossen war, beenden Sie Avid Xpress DV, starten die Anwendung erneut und öffnen nur die Sequenz-Bin.
- **Konsolidieren:** Wenn Sie Masterclips konsolidiert und erneut mit den konsolidierten Medien verknüpft haben, während die Bin mit den Sequenzen geschlossen war, beenden Sie Avid Xpress DV, starten die Anwendung erneut und öffnen nur die Bin mit den Sequenzen.

So aktualisieren Sie Offline-Sequenzen mit den neuen Mediendateien:

Wählen Sie im Menü File den Befehl Load Media Database.

Das System lädt sämtliche Masterclips und Precomputes, die online sind, und berechnet sie im Voraus.



Sie brauchen die Mediendatenbank nur einmal in einer Bearbeitungssitzung zu laden, da sie im Arbeitsspeicher verbleibt, bis Sie die Anwendung beenden oder das Avid Xpress DV-System neu starten.

Zeigt eine Bin weiterhin Media Offline an, nachdem die Mediendatenbank geladen wurde, fehlen entweder die Mediendateien oder die Verknüpfungen sind unterbrochen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Erneutes Verknüpfen von Mediendateien“ auf Seite 10-18.

Erstellen von Backups der Mediendateien

Die Ordner OMFI MediaFiles auf den externen Medienlaufwerken enthalten die einzelnen Mediendateien, die beim Aufzeichnen von Zuspielmaterial erstellt werden. Im Unterschied zu den kleineren Ordnern Avid Projects und Avid Users sind diese Ordner zu groß, als dass ein Backup auf Disketten möglich wäre.

Es gibt folgende Möglichkeiten zum Erstellen von Backups von Mediendateien:

- Konsolidieren oder Kopieren von Mediendateien zum Übertragen auf ein anderes System
- Archivieren großer Mediendateien und -ordner auf ein dafür eingerichtetes Massenspeichersystem

Suchen verwandter Mediendateien

Mit dem Befehl Reveal File können Sie einen Clip in einer Bin auswählen und automatisch die verwandte Mediendatei öffnen. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie die Mediendatei löschen, verschieben oder bezeichnen möchten.

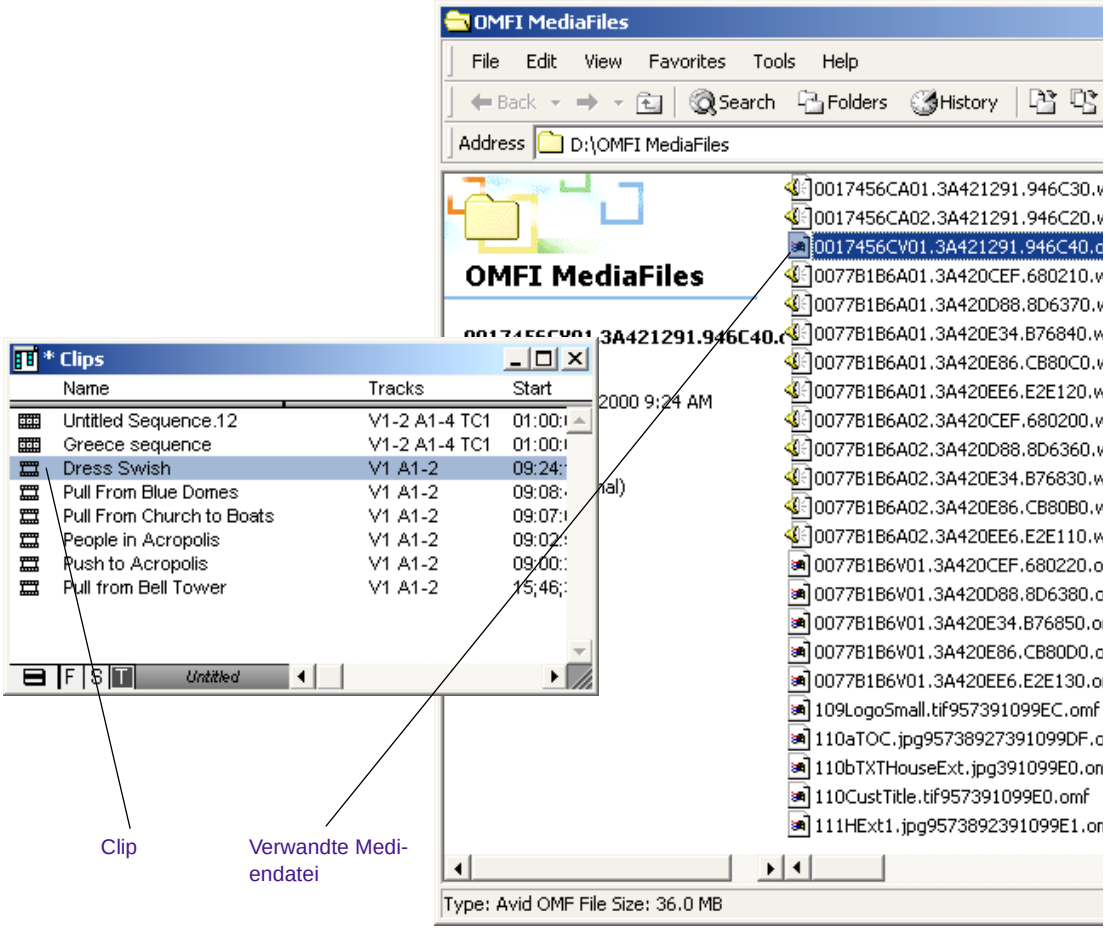
So finden Sie eine verwandte Mediendatei:

1. Wählen Sie einen Clip in einer Bin, für den Sie die Mediendatei suchen möchten.

   Der Clip wird markiert.

2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Reveal File.

   Das System durchsucht alle verfügbaren Laufwerke, öffnet den Windows Explorer und markiert eine verwandte Mediendatei.


OMFI MediaFiles
File Edit View Favorites Tools Help
Back Search Folders History
Address D:\OMFI MediaFiles
OMFI MediaFiles
* Clips
Name Tracks Start
Untitled Sequence.12 V1-2 A1-4 TC1
Greece sequence V1-2 A1-4 TC1
Dress Swish V1 A1-2
Pull From Blue Domes V1 A1-2
Pull From Church to Boats V1 A1-2
People in Acropolis V1 A1-2
Push to Acropolis V1 A1-2
Pull from Bell Tower V1 A1-2
Untitled
Type: Avid OMF File Size: 36.0 MB
Clip
Verwandte Medi-endatei

   Gehören mehrere verwandte Dateien zu dem Clip, werden Sie im Dialogfeld Reveal Next gefragt, ob Sie die nächste Datei sehen möchten. Klicken Sie auf OK, um die nächste Datei anzuzeigen.

Erneutes Verknüpfen von Mediendateien

Manchmal geht beim Konsolidieren oder Verschieben von Material zwischen Systemen die Verknüpfung der Clips bzw. Sequenzen mit den ursprünglichen Mediendateien verloren. Dann wird für den Clip die Meldung Media Offline angezeigt. Sind die erforderlichen Mediendateien online verfügbar, können Sie die Verknüpfung mit dem Befehl Relink wiederherstellen.

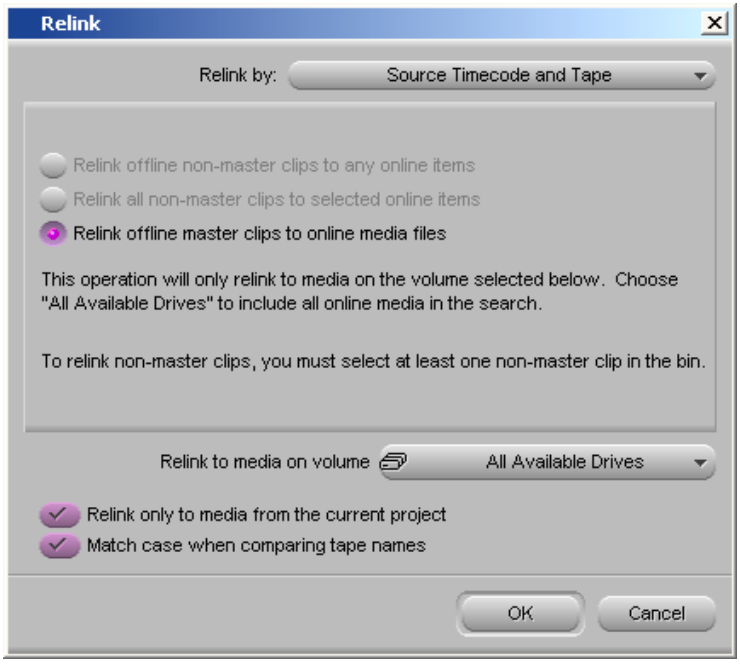
Wenn Sie den Befehl Relink auf markierte Subclips oder Sequenzen anwenden, sucht das System nach Masterclips, die dasselbe Material enthalten.

Außerdem können Sie Masterclips erneut mit den entsprechenden Mediendateien verknüpfen. Das System vergleicht Informationen wie den Namen des Zuspielbands, den Timecode und die aufgezeichneten Kanäle. Ist die Suche erfolgreich, erstellt das System neue Verknüpfungen mit den verfügbaren Mediendateien. Sie können das System anweisen, bestimmte oder alle Laufwerke zu durchsuchen.

So verknüpfen Sie Clips, Subclips oder Sequenzen neu:

1. Markieren Sie die gewünschten Objekte in der Bin.
2. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Relink.

   Das Dialogfeld Relink wird geöffnet.


Relink
Relink by:
Source Timecode and Tape
Relink offline non-master clips to any online items
Relink all non-master clips to selected online items
Relink offline master clips to online media files
This operation will only relink to media on the volume selected below. Choose "All Available Drives" to include all online media in the search.
To relink non-master clips, you must select at least one non-master clip in the bin.
Relink to media on volume
All Available Drives
Relink only to media from the current project
Match case when comparing tape names
OK
Cancel

3. Wählen Sie im Bereich Relink operation on selected clips die gewünschte Option, wie in **Table 10-2** gezeigt, je nachdem, welche Art von Objekt (Masterclip oder Nicht-Masterclip) Sie erneut verknüpfen möchten.

Tabelle 10-2 Relink-Optionen

Option	Funktion
Relink offline non-master clips to any online items	Verknüpft Clips und Sequenzen mit den Masterclips, die dasselbe Material enthalten.
Relink all non-master clips to selected online items	Verknüpft den in der Bin markierten Clip mit den entsprechenden Subclips oder Sequenzen.

Tabelle 10-2 Relink-Optionen (Forts.)

Option	Funktion
Relink offline master clips to online media files	Verknüpft Masterclips mit Mediendateien, die ähnliche Datenbankinformationen aufweisen.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Relink to Media on Volume die gewünschte Option.

Befehl	Funktion
All Available Drives	Durchsucht alle Medienlaufwerke, die online sind.
A specific drive volume	Verknüpft Mediendateien auf einem bestimmten Laufwerk erneut.

5. (Optional) Wählen Sie Relink only to media from the current project.
6. (Optional) Wählen Sie Match case when comparing tape names.
7. Klicken Sie auf OK.

   Das System durchsucht die markierten Medienlaufwerke und verknüpft, wenn möglich, die Clips und Sequenzen erneut.

Beim Vergleichen von Mediendateien werden die Erfassungsrate, die Videoauflösung und die Audioauflösung ignoriert.



Wenn Sie die ursprünglichen Aufzeichnungseinstellungen für einen Subclip oder eine Sequenz beibehalten möchten, verwenden Sie den Befehl Batch Record, nicht den Befehl Relink.

Erneutes Verknüpfen mit markierten Clips

Sie können den Befehl Relink auch benutzen, um Subclips oder Sequenzen mit markierten Masterclips und Subclips zu verknüpfen.

So verknüpfen Sie die markierten Masterclips und Subclips erneut:

1. Verschieben Sie die zu verknüpfenden Subclips oder Sequenzen in die Bin, die die Clips enthält.
2. Markieren Sie die Clips, die erneut verknüpft werden sollen.
3. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Relink.

   Das Dialogfeld Relink wird geöffnet.
4. Wählen Sie Relink all non-master clips to selected online items, um den in der Bin markierten Clip mit den verwandten Subclips oder Sequenzen erneut zu verknüpfen.
5. Wählen Sie im Popup-Menü Relink to Media on Volume die gewünschte Option.

Befehl	Funktion
All Available Drives	Durchsucht alle Medienlaufwerke, die online sind.
A specific drive volume	Verknüpft Mediendateien auf einem bestimmten Laufwerk erneut.

6. (Optional) Wählen Sie Relink only to media from the current project.
7. (Optional) Wählen Sie Match case when comparing tape names.
8. Klicken Sie auf OK.

   Die Subclips oder Sequenzen werden mit den markierten Clips oder Subclips verknüpft.

Erneutes Verknüpfen konsolidierter Clips

Sie können konsolidierte Clips, Subclips oder Sequenzen wieder mit den alten Mediendateien verknüpfen, wenn die entsprechenden Medien online verfügbar sind.

Wenn Sie beispielsweise eine Sequenz konsolidiert und vergessen haben, ein Duplikat zu erstellen, aber später entscheiden, die ursprünglichen Mediendateien anstatt der konsolidierten zu verwenden, können Sie die neue Verknüpfung auflösen und die alte zu den ursprünglichen Dateien wiederherstellen.



Da Subclips und Sequenzen nicht direkt auf Mediendateien verweisen, können Sie diesen Vorgang nur mit den Original-Masterclips ausführen.

So verknüpfen Sie konsolidierte Subclips oder Sequenzen neu:

1. Markieren Sie die neuen Masterclips für einen konsolidierten Subclip oder eine konsolidierte Sequenz (die Clips haben die Dateinamenerweiterung *.new*), und heben Sie die Verknüpfung auf.

   Informationen zum Aufheben der Verknüpfung finden Sie unter **„Aufheben der Verknüpfung von Mediendateien“ auf Seite 10-23**.

2. Wählen Sie im Menü Bin den Befehl Relink.

   Das Dialogfeld Relink wird geöffnet.

3. Wählen Sie Relink offline master clips to online media files, um Masterclips mit Mediendateien zu verknüpfen, die ähnliche Datenbankinformationen aufweisen.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Relink to Media on Volume ein bestimmtes Laufwerk, das die Original-Mediendateien enthält.

5. (Optional) Wählen Sie Relink only to media from the current project.

6. (Optional) Wählen Sie Match case when comparing tape names.

7. Klicken Sie auf OK.

Die Clips werden erneut mit den ursprünglichen Mediendateien verknüpft.

Erneutes Verknüpfen von verschobenen Projekten

Wenn Sie Projekte zwischen Systemen verschieben, die ähnliche, aber separat aufgezeichnete Medien verwenden, wird bei Ihren Clips und Sequenzen die Meldung Media Offline angezeigt. Mit Hilfe der Befehle Unlink und Relink können Sie die Dateien auf beiden Systemen erneut verknüpfen.

Wenn bei einem Projekt beispielsweise das Material zwischen zwei Systemen ausgetauscht werden muss, können Sie das Zuspielmaterial auf jedem System einmal aufzeichnen und dann jeweils nur den Projektordner austauschen, anstatt große Medienlaufwerke hin und her zu bewegen. Der Projektordner kann auf einer Diskette oder über ein Netzwerk ausgetauscht werden. Da die Mediendateien auf jedem System leicht unterschiedliche Parameter aufweisen, müssen Sie das Material jedes Mal erneut verknüpfen.

Aufheben der Verknüpfung von Mediendateien

Mit der Strg- und der Umschalttaste können Sie den Befehl Relink zum Aufheben der Verknüpfung von Clips zu ihren Mediendateien ändern.

So heben Sie die aktuellen Verknüpfungen von Masterclips auf:

1. Markieren Sie die gewünschten Masterclips.
2. Drücken Sie die Strg- und die Umschalttaste, und wählen Sie im Menü Bin die Option Unlink.

   Die Verknüpfung der Clips wird aufgehoben, und die Meldung Media Offline wird angezeigt.



Da Subclips und Sequenzen nicht direkt auf Mediendateien verweisen, können Sie diesen Vorgang nur mit den Original-Masterclips ausführen.

Wenn ähnliches Material aus verschiedenen Quellen zur Verfügung steht, können Sie einen Satz Clips duplizieren, die Verknüpfung der Duplikate aufheben und dann die Quellen der Duplikate ändern, bevor Sie das neue Originalmaterial aufzeichnen.

KAPITEL 11

Skriptintegration

Traditionell werden Informationen zu Szenen und Takes bei der Nachbearbeitung von Spielfilmen und Fernsehproduktionen unter Verwendung von mit Linien versehenen Skripts verwaltet. Im Avid Xpress DV-System ermöglicht die Skriptintegration, diese Art des Skripts in digitaler Form für Produktionen aller Art vom Spielfilm über Reportagen bis hin zu Werbespots zu verwenden. In den folgenden Abschnitten werden verschiedene Verfahren erläutert:

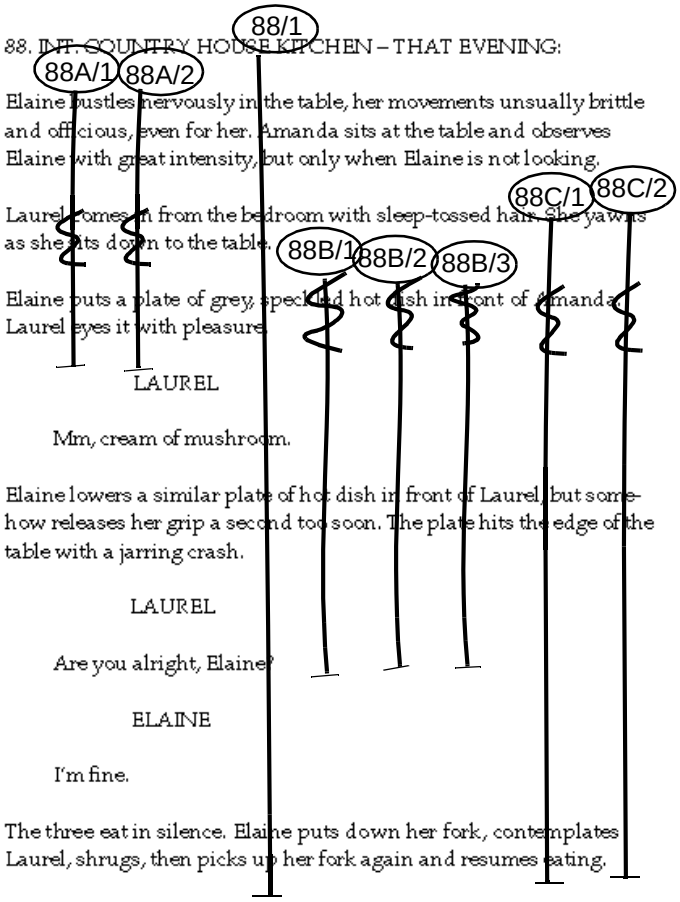
- **Grundlagen des Linienskripts**
- **Grundlagen zum Skriptfenster**
- **Manipulieren von Skripttext**
- **Durchsuchen eines Skripts**
- **Verknüpfen von Clips mit dem Skript**
- **Interpolate Position**
- **Manipulieren von Szenenklappen**
- **Manipulieren von Takes**
- **Verwenden von Skriptmarken**
- **Suchen von Clips und Skripts**
- **Schneiden im Skriptfenster**

Sie benötigen das FilmScribe-Paket, um die Skriptintegration verwenden zu können. Sie können es bei Ihrem Avid-Fachhändler erwerben.

Grundlagen des Linienskripts

Das konventionelle mit Linien versehene Skript, das sich in Hollywood über Jahrzehnte durch Versuch und Irrtum entwickelt hat, bietet Cutter-Assistenten und Cuttern eine Art Landkarte, mit der sie das zum Schneiden von Szenen in einem Film oder einer Fernsehshow nötige Material finden können.

Traditionell wird das Skript während der Dreharbeiten auf dem Set von der verantwortlichen Person mit Linien versehen. Alle Notizen sind handschriftlich. Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel einer Szene aus einem Linienskript.


88/1
88. INT. COUNTRY HOUSE KITCHEN – THAT EVENING:
88A/1
88A/2
Elaine bustles nervously in the table, her movements unsually brittle and officious, even for her. Amanda sits at the table and observes Elaine with great intensity, but only when Elaine is not looking.
88C/1
88C/2
Laurel comes in from the bedroom with sleep-tossed hair. She yawns as she sits down to the table.
88B/1
88B/2
88B/3
Elaine puts a plate of grey, speckled hot dish in front of Amanda. Laurel eyes it with pleasure.
LAUREL
Mm, cream of mushroom.
Elaine lowers a similar plate of hot dish in front of Laurel, but somehow releases her grip a second too soon. The plate hits the edge of the table with a jarring crash.
LAUREL
Are you alright, Elaine?
ELAINE
I'm fine.
The three eat in silence. Elaine puts down her fork, contemplates Laurel, shrugs, then picks up her fork again and resumes eating.

Bedeutung der Symbole

Jede durch die Szene gezogene senkrechte Linie repräsentiert einen einzelnen Take von der Anweisung „Action!“ bis „Schnitt!“. In jeder Szene können verschiedene Kameraperspektiven und -positionen erforderlich sein, mit einem oder mehreren Takes, die alle durch Linien wiedergegeben und alphanumerisch gekennzeichnet werden.

Im Folgenden werden die Methoden der Linienmarkierung und Nummerierung aus dem Beispiel unter **„Grundlagen des Linienskripts“ auf Seite 11-2** kurz zusammengefasst:

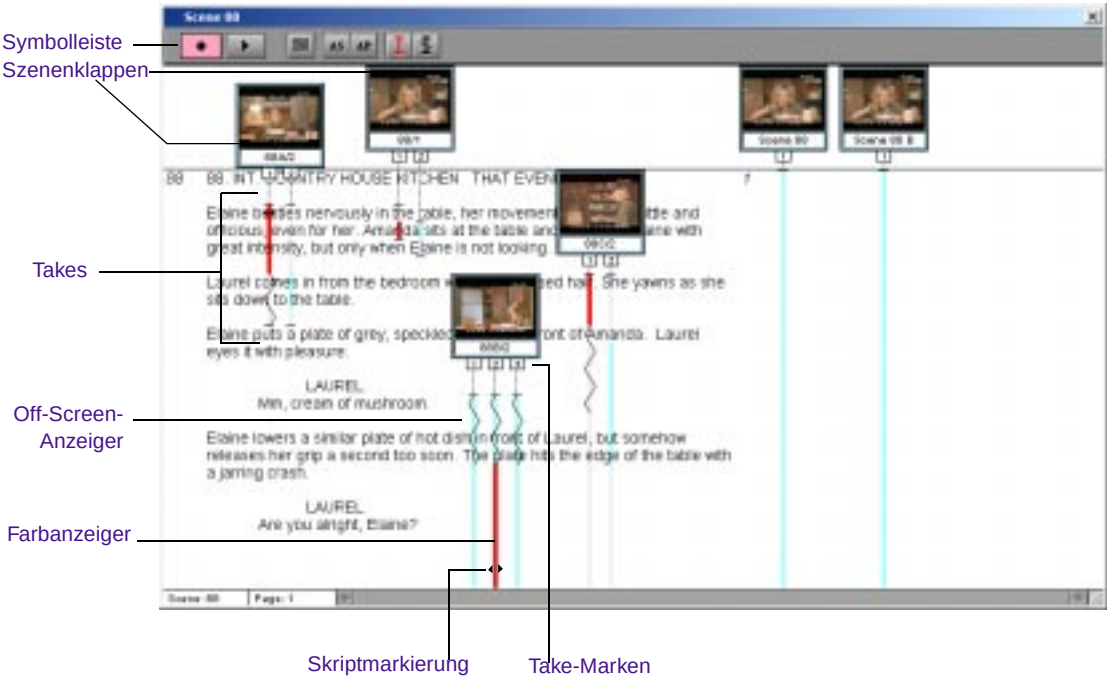
- **Mastereinstellung:** Die mit 88/1 markierte Linie zeigt die Mastereinstellung an. Sie umfasst normalerweise die gesamte Szene in einer Totalen. Die erste Zahl in der Markierung gibt die Nummer der Szene im Skript an (Szene 88). Die Nummer nach dem Schrägstrich zeigt an, dass dies der erste gefilmte Take der Mastereinstellung ist. Ein zweiter Take der Mastereinstellung würde zum Beispiel die Bezeichnung 88/2 tragen.
- **Weitere Einstellungen:** Die Linien für alle weiteren Kamerapositionen innerhalb der Szene sind mit der Nummer der Szene (in unserem Beispiel: 88) und einem Kennbuchstaben für jede Einstellung (A, B, C usw.) markiert, denen nach einem Schrägstrich die Nummer des Takes von dieser Position aus folgt. Diese Linien können eine beliebige Länge haben, je nachdem, welchen Teil des Skripts die jeweilige Kameraeinstellung abdeckt.
- **Off-Screen-Dialog**: Die gezackten Linien im Skript stellen Teile des Dialogs dar, in denen der Schauspieler im Off steht. In diesem Beispiel ist Amanda während der im zweiten Abschnitt beschriebenen Aktion (wenn Laurel auftritt) nicht zu sehen. Es wird also eine Zickzacklinie durch die Einstellungen für Amanda (88A/1 und 2) gezogen.

Wenn die Szene auf Video aufgezeichnet wird, beispielsweise bei Sitcoms, kann das Linienskript auch Timecode-Markierungen enthalten, die neben die Dialogzeilen geschrieben werden. Diese stellen Synchronpunkte zwischen dem Dialog auf der Seite und dem auf Band aufgezeichneten Dialog dar. Auf diese Weise können Cutter-Assistenten und Cutter bestimmte Punkte im Zuspielmaterial sofort finden.

Linienmarkierung bei digitaler Bearbeitung

Die Skriptintegration in Avid Xpress DV bietet eine Reihe von Verbesserungen des traditionellen Systems. Diese Verbesserungen ermöglichen, den Abstand zwischen den schriftlichen Vorgaben und dem für die Zusammenstellung des fertigen Programms verwendeten Zuspielmaterial erheblich zu verringern.

Im Unterschied zur traditionellen Linienmarkierung erfolgt die digitale Skriptintegration nach der Aufnahme (sie könnte beispielsweise zu den Aufgaben des Cutter-Assistenten gehören) anhand der Aufzeichnungen, die während der Dreharbeiten gemacht wurden. Die folgende Abbildung zeigt das Skript aus dem vorigen Abschnitt in mit Hilfe der Skriptintegration vorbereiteter und markierter Form.



Zusätzlich zu den üblichen Markierungen bietet die Skriptintegration die folgenden Verbesserungen:

- **Szenenklappen:** Takes werden in Szenenklappen zusammengefasst, die für den ausgewählten Take ein repräsentatives Bild und einen Clipnamen anzeigen.
- **Takes:** Die Take-Marken und Linien, die vom unteren Rand jeder Szenenklappe ausgehen, zeigen die Anzahl der Takes für diese Szene an. Zum Auswählen eines Takes klicken Sie auf seine Marke.
- **Anzeiger:** Sie können Off-Screen-Dialog mit eigenen Anzeigern markieren sowie bevorzugte Takes, die in der aktiven Sequenz verwendeten Takes oder Dialogänderungen mit Farben kennzeichnen.
- **Skriptmarken:** Die Doppelpfeile, mit denen die Takes versehen sind, stehen für markierte Dialogstellen im Skript, die mit entsprechenden Stellen im Zuspielclip synchronisiert worden sind. Skriptmarken sind während des Schnitts besonders nützlich, da sie das schnelle Auffinden von Dialogstellen und das Zusammenfügen der Teile einer Szene ermöglichen.

Das Skriptfenster enthält außerdem Steuerelemente zum nachträglichen Abstimmen mit Clips in den Original-Bins, zum Laden und Abspielen von Takes und zum Suchen nach Takes und Skripttext.

Arbeitsablauf bei der Skriptintegration

Der normale Arbeitsablauf bei der Skriptintegration sieht wie folgt aus:

1. Der Skriptassistent erstellt während der Dreharbeiten auf dem Set das mit Linien versehene Skript.
2. Das Originalmaterial aus der Aufnahme wird vorbereitet und aufgezeichnet, wie in **Kapitel 6** und **Kapitel 7** beschrieben.

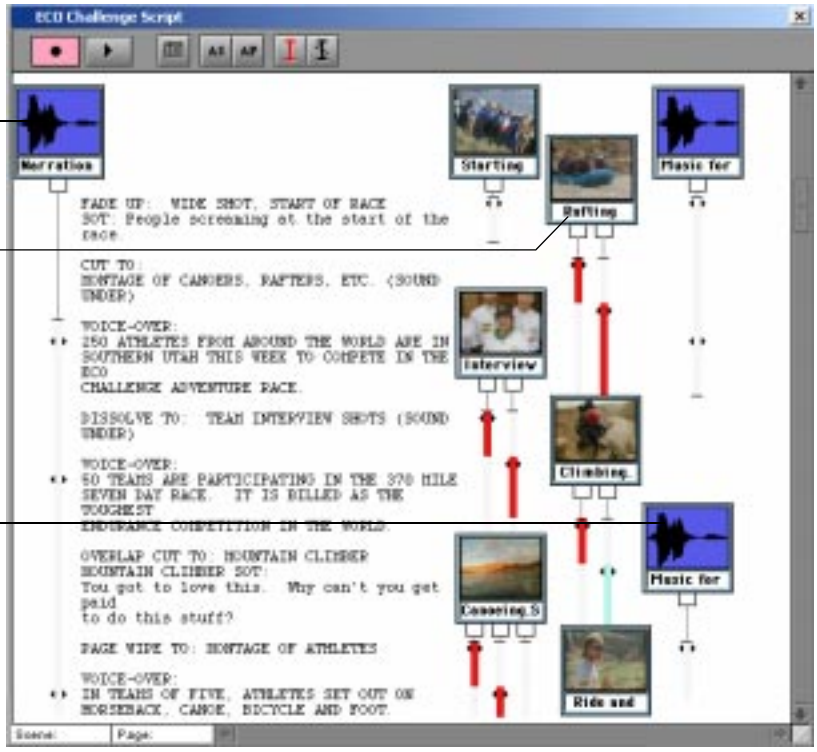
3. Der Cutter-Assistent benutzt das mit Linien versehene Skript aus der Aufnahme und das ursprüngliche Skript in Form einer Textdatei, um mit den in diesem Kapitel beschriebenen Methoden das Skript zu importieren und zu markieren, Clips mit ihm zu verknüpfen, Skriptmarken zu setzen und die Anzeige der Takes anzupassen, bevor mit dem Schneiden begonnen wird.
4. Der Cutter bearbeitet das Programm im fertig eingerichteten Skriptfenster.

Skriptintegration in Videoprojekten

Die Skriptintegration kann über Spiel- und Fernsehfilme hinaus für jede Art von Produktion nützlich sein. Zum Beispiel:

- Viele der in diesem Kapitel beschriebenen Verfahren lassen sich für die Verwendung in audiovisuellen Skripts für Dokumentationen, Firmenwerbung, Nachrichten und Werbespots adaptieren.
- Die Skriptintegration eignet sich auch als schnelles Storyboarding-Tool. Platzieren Sie dazu die ausgewählten Szenenklappen im Skriptfenster, und drucken Sie die Storyboard-Bins aus, die Ihr Skript enthalten.

Das folgende Beispiel zeigt ein audiovisuelles Skript für einen Nachrichtenbeitrag. Es wurde in das Skriptfenster importiert, und die meisten Grundfunktionen der Skriptintegration wurden angewandt.


Die Kommentarspur wird mit dem Skript synchronisiert.
Mögliche Einstellungen aus der B-Rolle liegen zum Laden und Anfahren bereit. Die bevorzugten Einstellungen werden farbig angezeigt.
Musikschnitte werden mit den entsprechenden Abschnitten des Skripts verknüpft.
ECO Challenge Script
Narration
Starting
Rafting
Music for
Interview
Climbing
Canoeing S
Music for
Ride and
FADE UP: WIDE SHOT, START OF RACE
SOT: People screaming at the start of the race.
CUT TO:
MONTAGE OF CANOERS, RAFTERS, ETC. (SOUND UNDER)
VOICE-OVER:
250 ATHLETES FROM AROUND THE WORLD ARE IN SOUTHERN UTAH THIS WEEK TO COMPETE IN THE ECO
CHALLENGE ADVENTURE RACE.
DISSOLVE TO: TEAM INTERVIEW SHOTS (SOUND UNDER)
VOICE-OVER:
50 TEAMS ARE PARTICIPATING IN THE 370 MILE SEVEN DAY RACE. IT IS BILLED AS THE TOUGHEST
ENDURANCE COMPETITION IN THE WORLD.
OVERLAP CUT TO: MOUNTAIN CLIMBER
MOUNTAIN CLIMBER SOT:
You got to love this. Why can't you get paid
to do this stuff?
PAGE WIPE TO: MONTAGE OF ATHLETES
VOICE-OVER:
IN TEAMS OF FIVE, ATHLETES SET OUT ON HORSEBACK, CANOE, BICYCLE AND FOOT.

Grundlagen zum Skriptfenster

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Verfahren zum Erstellen und Manipulieren von Skriptfenstern beschrieben. Dazu gehören das Importieren von Skripttext, das Navigieren im Skript, das Anzeigen von Clipinformationen, das Öffnen, Schließen und Speichern von Fenstern und das Anpassen der Ränder.

Bevor Sie mit dem Erstellen von Skriptfenstern beginnen, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie im Dialogfeld Script Settings die korrekten Standardeinstellungen für Schriftart, Rand und die Anzeige von Bildern und Takes festgelegt haben. Informationen zu den Skripteinstellungen finden Sie unter **„Ändern von**

Skripteinstellungen“ auf Seite 11-9. Diese Parameter können jedoch auch manuell eingestellt werden, wie in diesem Kapitel beschrieben.

Ändern von Skripteinstellungen

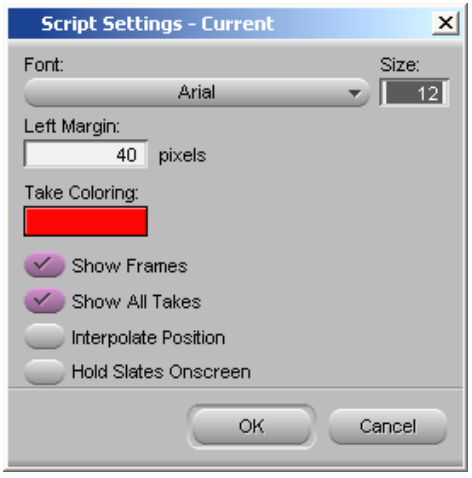
So ändern Sie die Einstellungen im Dialogfeld Script Settings:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Doppelklicken Sie auf Script.

   Das Dialogfeld Script Settings wird eingeblendet.



3. Wählen Sie unter den in **Table 11-1** beschriebenen Optionen der Skripteinstellungen.

Tabelle 11-1 Optionen für Skripteinstellungen

Option	Beschreibung
Font	Diese Option legt die Schriftart für importierte Skripts fest.
Size	Diese Option legt den Schriftgrad fest. Der Standardwert beträgt 12 Punkt.
Left Margin *n* pixels	Diese Option bestimmt den linken Rand. Der Standardwert beträgt 40 Pixel.
Take Coloring	Diese Option bestimmt die Farbe, die das Avid Xpress DV-System Takes zuweist.
Show Frames	Wenn diese Option ausgewählt ist, zeigt das System Bilder in den Szenenklappen für die Takes an.
Show All Takes	Wenn diese Option aktiviert ist, zeigt das System in jeder Szenenklappe sämtliche Takes an. Wenn Sie sie deaktivieren, zeigt das Avid Xpress DV-System nur einen Take pro Szene an.
Interpolate Position	Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie in einem Skript auf eine Take-Linie klicken, und das Bild in einem Player-Popup-Monitor wird auf die entsprechende ungefähre Position im Take aktualisiert. Wenn Sie diese Option deaktivieren, reagiert der Player-Popup-Monitor nicht, wenn Sie auf eine Take-Linie klicken.
Hold Slates Onscreen	Wenn Sie diese Option aktivieren, bleibt eine Szenenklappe auf dem Bildschirm, solange die dazugehörigen Take-Linien auf dem Bildschirm sind.

Importieren eines Skripts

Das importierte Skript muss im ASCII-Textformat vorliegen. Wenn die ursprüngliche Formatierung erhalten bleiben soll, können Sie das Skript aus Ihrem Textverarbeitungsprogramm jedoch mit der Option Text Only with Line Breaks exportieren. Wenn Sie es nur als Text exportieren, geht die Formatierung verloren.

So importieren Sie ein neues Skript:

1. Legen Sie die Datei mit einer der folgenden Methoden in einem Verzeichnis ab, auf das Ihr System zugreifen kann:

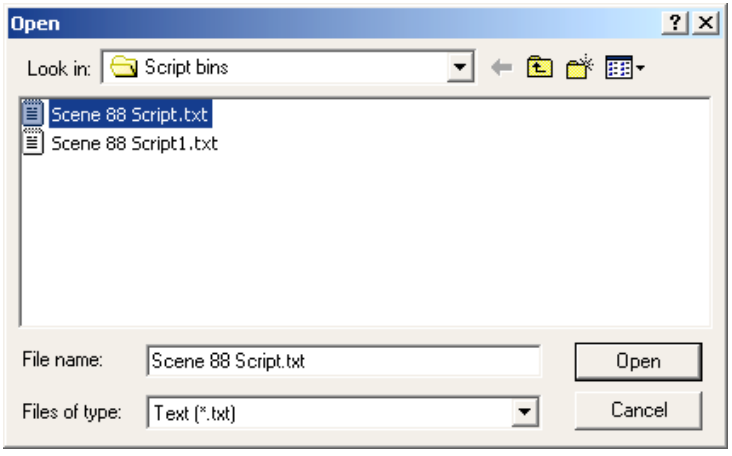
   Speichern Sie die Datei auf einer Diskette, und kopieren Sie sie auf Ihre Festplatte.

   Speichern Sie die Datei in einem Netzwerkverzeichnis, auf das Sie von Ihrem System aus zugreifen können.

2. Klicken Sie dann in Avid Xpress DV auf das Projektfenster, um es auszuwählen.

3. Wählen Sie im Menü File den Befehl New Script.

   Das Dialogfeld Open wird geöffnet.



4. Suchen Sie die Datei, und doppelklicken Sie darauf, oder markieren Sie sie, und klicken Sie auf Open.

   Das System erstellt eine neue Bin, die standardmäßig nach dem Projekt benannt ist. Das Skript erscheint mit seinem ursprünglichen Layout in der Bin.

5. Um den Namen der Skript-Bin zu ändern, klicken Sie im Projektfenster in der Liste Bins auf ihren Titel und benennen sie um.

Öffnen, Schließen und Speichern des Skriptfensters

So öffnen bzw. schließen Sie das Skriptfenster:

Wählen Sie im Menü File den Befehl Open bzw. Close.

So speichern Sie Änderungen im Skriptfenster:

Wählen Sie im Menü File den Befehl Save Script.

Das Skriptfenster verhält sich in vieler Hinsicht wie eine Bin:

- Wenn Sie Änderungen im Skriptfenster vornehmen, erscheint in der Titelleiste eine Raute, um anzuzeigen, dass die Änderungen noch nicht gespeichert wurden.
- Das automatische Speichern bezieht sich auch auf das Skriptfenster, entsprechend den in den Bin-Einstellungen festgelegten Parametern.
- Skriptfensterdateien werden im Projektordner zusammen mit den Bins gespeichert, und im Attic-Ordner werden automatisch Sicherungskopien angelegt. Siehe **„Zurückholen von Bin-Dateien aus dem Attic-Ordner“ auf Seite 3-18**.

Anzeigen von Clipinformationen in einem Skriptfenster

Nachdem Sie die Clips mit Text verknüpft haben, können Sie im Fenster Clip Information statistische Daten zu den Clips anzeigen.

So öffnen Sie das Fenster Clip Information aus einem Skriptfenster:

1. Drücken Sie die Alt-Taste, und klicken Sie auf die Take-Marke.
2. Ziehen Sie das Fenster an eine neue Position, damit es geöffnet bleibt.

   Die Informationen in diesem Fenster werden automatisch aktualisiert. Informationen zum Verknüpfen von Clips finden Sie unter **„Verknüpfen von Clips mit dem Skript“ auf Seite 11-23**.

Navigieren im Skriptfenster

So navigieren Sie innerhalb von Text:

Sie können die Grundfunktionen verwenden, die in den meisten Textverarbeitungsprogrammen zur Verfügung stehen:

- Verwenden Sie die Bildlaufleiste auf der rechten Seite, um einen Bildlauf nach oben oder unten durchzuführen.
- Durch Ziehen der unteren rechten Ecke des Fensters können Sie seine Größe ändern.
- Mit den Tasten Bild auf oder Bild ab bewegen Sie sich um jeweils ein Bild vorwärts oder rückwärts.
- Drücken Sie die Pos1- bzw. Ende-Taste, um an den Anfang bzw. das Ende des Skripts zu gelangen.
- Drücken Sie die Pfeiltaste nach oben bzw. nach unten, um die Zeilenauswahl um eine Zeile nach oben bzw. unten zu bewegen.

Sie können auch eine Reihe von Suchfunktionen verwenden, wie unter **„Durchsuchen eines Skripts“ auf Seite 11-19** beschrieben.

Anpassen der Ränder des Skripts

So passen Sie das Skriptfenster an, um weitere Skripts anzuzeigen oder um den rechten Rand zu vergrößern:

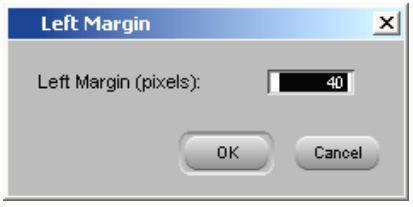
Ziehen Sie die untere rechte Ecke.

Die Breite des linken Randes wird beim Import anhand der aktuellen Skripteinstellungen vorgegeben. Sie können den linken Rand aber auch nach dem Importieren des Skripts anpassen.

So passen Sie den linken Rand eines importierten Skripts an:

1. Wählen Sie im Menü Script die Option Left Margin.

   Das Dialogfeld Left Margin erscheint.



2. Geben Sie die neue Breite des Randes in Pixel in das Textfeld ein, und klicken Sie auf OK.

   Die neue Einstellung wird im Skriptfenster wirksam.

Manipulieren von Skripttext

Nach dem Importieren eines Skripts können Sie dessen Aussehen durch Ändern der Schriftart und des Schriftgrads anpassen. Sie können auch Skriptzeilen ausschneiden, kopieren, einfügen oder entfernen, damit das Skript immer den aktuellen Stand des Projekts wiedergibt.

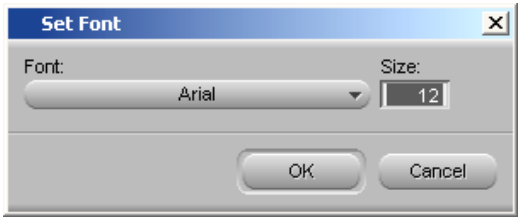
Ändern der Schriftart des Skripts

Die Schriftart und der Schriftgrad eines Skripts werden beim Import anhand der aktuellen Skripteinstellungen vorgegeben. Sie können Schriftart und Schriftgrad aber auch nach dem Importieren des Skripts anpassen.

So ändern Sie die Schriftart und den Schriftgrad eines importierten Skripts:

1. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Set Font.

   Das Dialogfeld Set Font erscheint.



2. Wählen Sie im Popup-Menü Font eine neue Schriftart aus.

   Das Menü enthält alle im System installierten Schriftarten.

3. Geben Sie den neuen Schriftgrad in das Textfeld Size ein, und klicken Sie auf OK.

   Das Skriptfenster spiegelt die neuen Einstellungen wider.

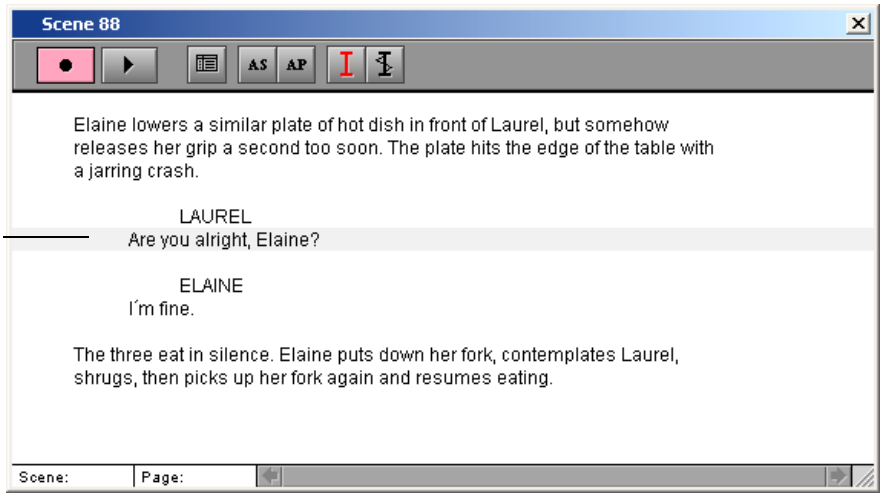
Beim Vergrößern des Schriftgrads werden auch die für die Szenenklappen-Bilder verfügbaren Größen erhöht. Dies kann zu Präsentationszwecken nützlich sein, wenn Sie für ein großes Publikum oder über einen Abstand hinweg besonders großen Text anzeigen lassen möchten. Informationen zum Vergrößern von Bildern in Szenenklappen finden Sie unter ***„Ändern der Größe einer Szenenklappe“ auf Seite 11-27****.*

Auswählen von Text

Text wird im Skriptfenster auf ähnliche Weise ausgewählt wie in einem Textverarbeitungsprogramm. Allerdings ist die kleinste Einheit, die Sie im Skriptfenster auswählen können, eine ganze Zeile.

So wählen Sie eine einzelne Skriptzeile aus:

Klicken Sie auf eine beliebige Stelle in der Zeile, um sie zu markieren.

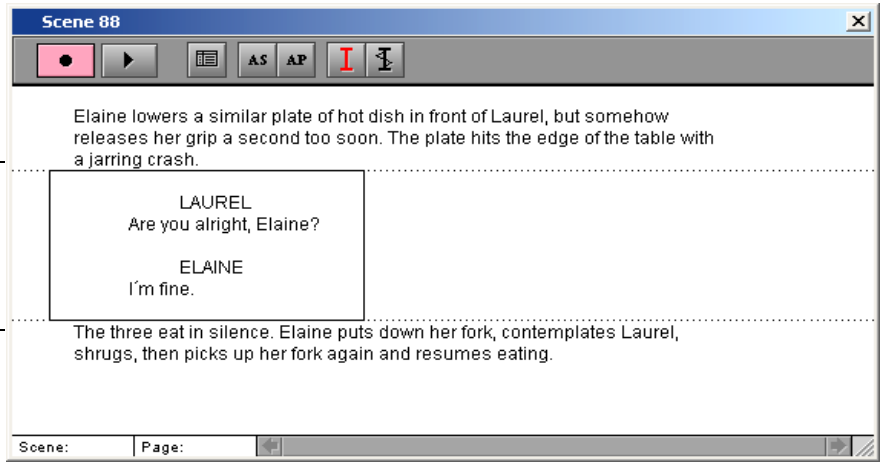

Scene 88
AS
AP
Elaine lowers a similar plate of hot dish in front of Laurel, but somehow releases her grip a second too soon. The plate hits the edge of the table with a jarring crash.
LAUREL
Are you alright, Elaine?
ELAINE
I´m fine.
The three eat in silence. Elaine puts down her fork, contemplates Laurel, shrugs, then picks up her fork again and resumes eating.
Scene:
Page:

Ausgewählte Zeilen werden markiert.

Zum Auswählen mehrere Zeilen haben Sie folgende Möglichkeiten:

Ziehen Sie ein Lasso um die erste Zeile der Auswahl, und ziehen Sie es dann durch den Text. Beim Ziehen erscheint ein Rahmen, der Ihre Auswahl umfasst. Lassen Sie die Maustaste los, wenn alle gewünschten Zeilen enthalten sind.

Der Text wird markiert.


Scene 88
AS
AP
Elaine lowers a similar plate of hot dish in front of Laurel, but somehow releases her grip a second too soon. The plate hits the edge of the table with a jarring crash.
LAUREL
Are you alright, Elaine?
ELAINE
I´m fine.
The three eat in silence. Elaine puts down her fork, contemplates Laurel, shrugs, then picks up her fork again and resumes eating.
Scene:
Page:

Mit dem Lasso markierter Teil des Skripts.

Klicken Sie auf die erste Zeile der Auswahl, drücken Sie die Umschalttaste, und klicken Sie auf die letzte Zeile.

Der gesamte Textblock wird markiert.

Sie können eine Auswahl auch erweitern, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf eine Textzeile vor oder nach der aktuellen Auswahl klicken.

Ausschneiden, Kopieren und Einfügen im Skript

Sie können Text im Skript genau wie in einem Textverarbeitungsprogramm ausschneiden, kopieren und einfügen.

Wenn Sie im Skriptfenster ausschneiden, kopieren oder einfügen, können Sie dies nicht rückgängig machen.

So können Sie Zeilen des Skripts ausschneiden bzw. kopieren und einfügen:

1. Markieren Sie die Zeilen.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Cut oder Copy aus.

3. Markieren Sie die Zeile unterhalb der Stelle, an der Sie den Text einfügen möchten.
4. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Paste.

   Wenn an der Einfügemarke nur eine Zeile markiert ist, werden Sie in einer Meldung gefragt, ob Sie die markierte Zeile ersetzen möchten.
5. Wählen Sie die Ihren Anforderungen entsprechende Option:

   Klicken Sie auf Yes, wenn Sie an der Einfügemarke Zeilen markiert haben, die Sie überschreiben möchten.

   Klicken Sie auf No, wenn Sie den Text oberhalb der markierten Zeile einfügen möchten.

   Der Text wird in das Skript eingefügt.



Um einzelne Wörter oder Zeichen im Skript zu ändern, nehmen Sie die Änderungen in einer Textverarbeitung vor und importieren sie dann in ein neues Skriptfenster. Sie können die neuen Zeilen dann mit den in diesem Abschnitt beschriebenen Verfahren in das erste Skriptfenster kopieren, wobei Sie die fehlerhaften Zeilen überschreiben.



Da es nicht möglich ist, einzelne Wörter oder Zeichen im Skriptfenster auszuwählen, können Sie nur ganze Zeilen oder Abschnitte verschieben.

Entfernen von Skripttext

Sie können Zeilen im Skriptfenster nicht wie in einem normalen Textverarbeitungsprogramm mit der Löschtaste löschen. Verwenden Sie stattdessen zum Entfernen von Text den Befehl Cut.

So entfernen Sie Skriptzeilen:

1. Markieren Sie die zu löschenden Skriptzeilen.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Cut.

Anders als beim normalen Löschen bleibt der Text in der Zwischenablage erhalten, bis Sie das nächste Mal markierten Text kopieren oder ausschneiden.

Durchsuchen eines Skripts

In der Skriptintegration stehen Ihnen verschiedene Suchfunktionen zur Verfügung, die Sie in der Vorbereitungsphase, beim Schneiden oder bei Vorführungen verwenden können. Sie können Szenennummern und Seitenzahlen vergeben und nach diesen suchen. Sie können auch eine Volltextsuche durchführen.

Mit den Schaltflächen Find Bin und Find Script können Sie einander entsprechende Stellen in Skripts und Clips finden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Suchen von Skripts“ auf Seite 11-43**.

Szenennummern und Seitenzahlen

Wenn Sie dem Skriptfenster Szenennummern und Seitenzahlen hinzufügen, können Sie während der Vorbereitung des Skripts und beim Schneiden gezielt nach den entsprechenden Stellen suchen. Sie können die Nummerierung von Szenen und Seiten durch Hinzufügen, Ändern und Verschieben der Nummern nach Bedarf anpassen.

Hinzufügen einer Szenennummer oder Seitenzahl

So fügen Sie eine Szenennummer oder Seitenzahl hinzu:

1. Wählen Sie die Zeile des Skripts am Anfang der Szene oder Seite aus.
2. 

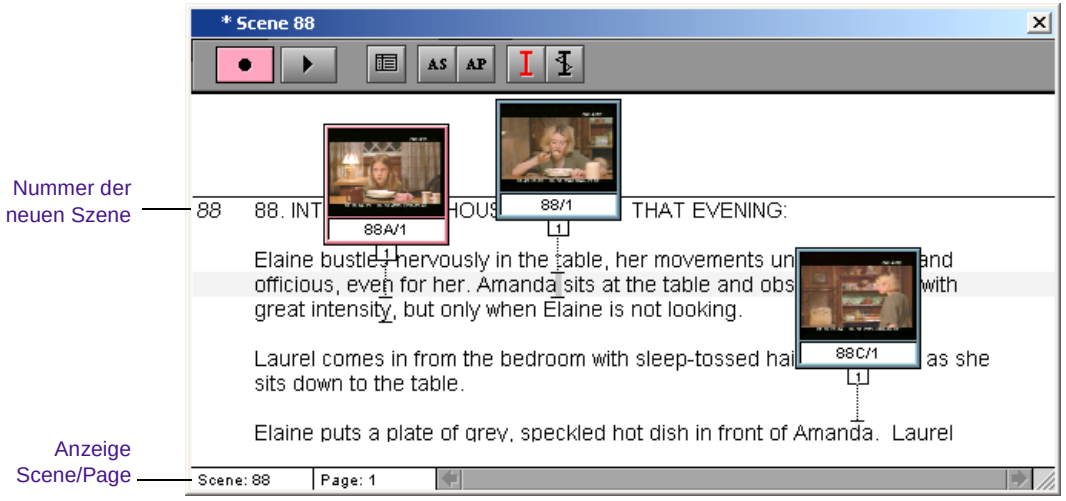
Klicken Sie in der Symbolleiste des Skriptfensters auf die Schaltfläche Add Scene (AS) oder Add Page (AP), oder wählen Sie im Menü Script den Befehl Add Scene bzw. Add Page.

Das Dialogfeld Add Scene bzw. Add Page erscheint.



3. Geben Sie die Nummer der Szene oder Seite ein, und klicken Sie auf OK.

   Bei Szenen erscheinen die Nummern im linken Rand neben der ersten Zeile des ausgewählten Bereichs.


Nummer der neuen Szene
Anzeige Scene/Page
* Scene 88
AS
AP
88
88. INT
88A/1
88/1
THAT EVENING:
Elaine bustle nervously in the table, her movements un and
officious, even for her. Amanda sits at the table and obs with
great intensity, but only when Elaine is not looking.
Laurel comes in from the bedroom with sleep-tossed hai as she
sits down to the table.
88C/1
Elaine puts a plate of grey, speckled hot dish in front of Amanda. Laurel
Scene: 88
Page: 1

Sowohl Szenennummern als auch Seitenzahlen erscheinen in der Statusleiste unten im Skriptfenster und zeigen Ihnen, wo im Skript Sie sich gerade befinden. Jede Szenennummer oder Seitenzahl gilt für die darauf folgenden Teile des Skripts, bis Sie eine weitere Zeile als Anfang einer neuen Szene oder Seite markieren.

Ändern einer Szenennummer oder Seitenzahl

Sie können eine Szenennummer oder Seitenzahl ändern, um beim Hinzufügen der Nummern aufgetretene Fehler zu korrigieren und um sie entsprechend den während der Nachbearbeitung am Skript vorgenommenen Änderungen neu zu platzieren.

So ändern Sie eine Szenennummer oder Seitenzahl:

1. Wählen Sie die Anfangszeile der vorangehenden Szene oder Seite aus.
2. 

Klicken Sie in der Symbolleiste des Skriptfensters auf die Schaltfläche Add Scene oder Add Page, oder wählen Sie im Menü Script den Befehl Add Scene bzw. Add Page.

   Das Dialogfeld Add Scene bzw. Add Page erscheint.



3. Geben Sie die neue Szenennummer oder Seitenzahl ein, und klicken Sie auf OK.
4. Wenn die Umnummerierung sich auf Szenennummern oder Seitenzahlen auswirkt, die der aktuellen Änderung vorausgehen oder folgen, so wiederholen Sie diese Schritte.

Löschen einer Szenennummer oder Seitenzahl

So löschen Sie eine Szenennummer oder Seitenzahl:

1. Wählen Sie die erste Zeile der Szene oder Seite aus.



Sie können auch sämtliche Seitenzahlen oder Szenennummern in einem Skriptabschnitt löschen, indem Sie die entsprechenden Zeilen oder auch das gesamte Skript auswählen.

2. Drücken Sie die Rücktaste.

   Das Dialogfeld Delete erscheint.

3. Wählen Sie die Optionen für Delete scene oder Delete page break(s), und klicken Sie auf OK.

   Die Nummerierung wird aus dem Skriptfenster gelöscht.

Suchen nach einer Seitenzahl oder Szenennummer

So suchen Sie nach einer Seitenzahl oder Szenennummer:

1. Wählen Sie im Menü Script den Befehl Go to Page oder Go to Scene.



Sie können auch auf die Seiten- oder Szenenanzeige in der Statusleiste im unteren Bereich des Skriptfensters klicken.

   Das Dialogfeld Go to Scene oder Go to Page wird geöffnet.

2. Geben Sie die Szenennummer oder Seitenzahl ein, und klicken Sie auf OK.

   Das Skriptfenster führt einen Bildlauf zu der Seite oder Szene durch, und die erste Skriptzeile wird markiert.

Durchführen einer Textsuche

So suchen Sie im Skript nach Text:

1. Wählen Sie bei aktivem Skriptfenster im Menü Edit den Befehl Find.

   Das Dialogfeld Find erscheint.

2. Geben Sie den zu suchenden Text ein.

3. Wählen Sie nach Bedarf einen der Suchparameter aus:

   Wählen Sie Ignore case, wenn die Groß- und Kleinschreibung nicht beachtet werden soll.

   Wählen Sie Whole word, wenn Stellen, an denen der Text als Teil eines anderen Wortes erscheint, nicht beachtet werden sollen.

4. Klicken Sie auf OK.

   Die Stelle, an der der Text das erste Mal vorkommt, wird im Skriptfenster markiert.

5. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Find Again, um nach weiteren solchen Stellen zu suchen.

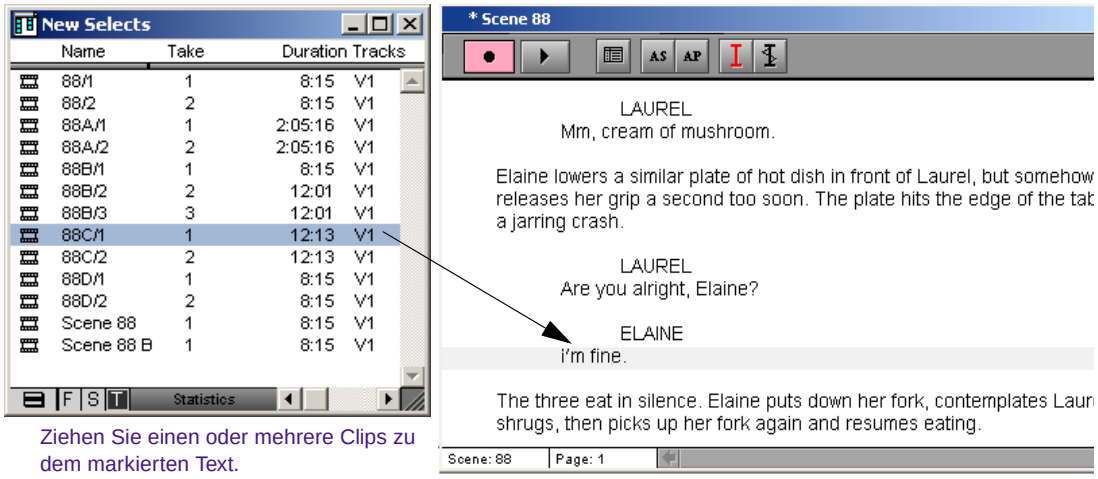
Verknüpfen von Clips mit dem Skript

So verknüpfen Sie Clips mit dem Skript:

1. Öffnen Sie die Skript-Bin.
2. Öffnen Sie die Original-Bin für die mit dem Skript zu verknüpfenden Clips.
3. (Optional) Sortieren Sie die Zuspielclips, um den Vorgang zu vereinfachen.
   - Sie können die Spalte Scene / Take sortieren. Dadurch erhalten Sie eine alphanumerische Liste von Clips, die ihrer relativen Reihenfolge im Skript entspricht.
   - Wenn Sie nicht mit Szenen- und Take-Informationen arbeiten (z.B. bei einem Videodokumentarfilmprojekt), können Sie in einer benutzerdefinierten Spalte Ihre eigene Nummerierung für die Clips eingeben, oder Sie können die Clips in der Bildansicht manuell entsprechend ihrer Reihenfolge im Skript ordnen. Weitere Erläuterungen zum Hinzufügen benutzerdefinierter Spalten finden Sie unter **„Hinzufügen benutzerdefinierter Spalten zu einer Bin“ auf Seite 9-31**.

4. Markieren Sie den Teil des Skripts, der dem ersten Clip bzw. den ersten Clips entspricht.
5. Wählen Sie den Clip oder die Clips in der Original-Bin aus, und ziehen Sie sie zu dem markierten Text.

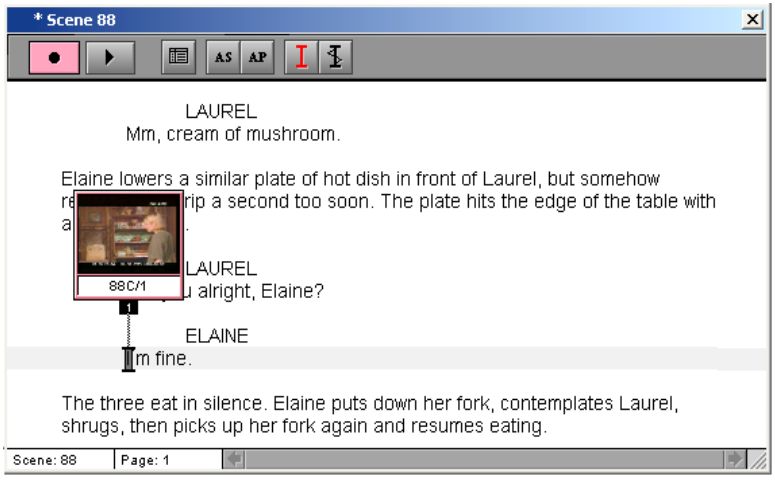
Stellen Sie sicher, dass sich der Mauszeiger über dem markierten Text befindet, bevor Sie die Maustaste loslassen.


New Selects
Name Take Duration Tracks
88/1 1 8:15 V1
88/2 2 8:15 V1
88A/1 1 2:05:16 V1
88A/2 2 2:05:16 V1
88B/1 1 8:15 V1
88B/2 2 12:01 V1
88B/3 3 12:01 V1
88C/1 1 12:13 V1
88C/2 2 12:13 V1
88D/1 1 8:15 V1
88D/2 2 8:15 V1
Scene 88 1 8:15 V1
Scene 88 B 1 8:15 V1
F S T Statistics
* Scene 88
AS AP
LAUREL
Mm, cream of mushroom.
Elaine lowers a similar plate of hot dish in front of Laurel, but somehow
releases her grip a second too soon. The plate hits the edge of the tab
a jarring crash.
LAUREL
Are you alright, Elaine?
ELAINE
I'm fine.
The three eat in silence. Elaine puts down her fork, contemplates Laur
shrugs, then picks up her fork again and resumes eating.
Scene: 88
Page: 1

Ziehen Sie einen oder mehrere Clips zu dem markierten Text.

Über dem Text erscheint ein Bild für die Szenenklappe, wobei ein oder mehrere Takes die Szene in Form von Linien abdecken.

Die Szenenklappe wird angezeigt.


* Scene 88
AS
AP
LAUREL
Mm, cream of mushroom.
Elaine lowers a similar plate of hot dish in front of Laurel, but somehow
rip a second too soon. The plate hits the edge of the table with
88C/1
LAUREL
u alright, Elaine?
ELAINE
m fine.
The three eat in silence. Elaine puts down her fork, contemplates Laurel,
shrugs, then picks up her fork again and resumes eating.
Scene: 88
Page: 1

6. Fahren Sie mit dem Zuordnen von Clips zu weiteren Teilen des Skripts fort, bis Sie sämtliche Szenenklappen erstellt haben.

   Wahlweise können Sie auch jeweils nur eine Szenenklappe erstellen, die Skriptmarken setzen und die Markierungen zu jeder Szene abstimmen, bevor Sie sich dem nächsten Teil des Skripts zuwenden.

Interpolate Position

Die Funktion Interpolate Position stellt eine Beziehung zwischen einem Clip und einem Take her, so dass Sie sehen können, wo eine bestimmte Skriptzeile im Clipmaterial vorkommen würde.

Wenn Sie Interpolate Position einschalten, wird die Länge des Takes im Skript mit der Länge des Clips im Player-Popup-Monitor verglichen. Wenn Sie in den Take klicken, bewegt sich der Positionszeiger im Player-Popup-Monitor entsprechend.

Wenn Sie im Take eine Skriptmarke setzen, werden die Abschnitte vor und nach der Marke an die Abschnitte des Clips vor und nach der IN-Marke im Player-Popup-Monitor angepasst.

So schalten Sie Interpolate Position ein:

Wählen Sie im Projektfenster aus der Liste Settings die Option Script, klicken Sie auf Interpolate Position, und dann auf OK.

Wählen Sie im Menü Script den Befehl Interpolate Position aus.

Manipulieren von Szenenklappen

Nachdem Sie durch Ziehen eines Clips in das Skriptfenster eine Szenenklappe erstellt haben, können Sie deren Aussehen und Position verändern.

Auswählen von Szenenklappen

Sie haben folgende Möglichkeiten, um eine Szenenklappe auszuwählen:

Klicken Sie auf eine Szenenklappe, um sie zu markieren.

Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf weitere Szenenklappen, um alle aktiven Takes auszuwählen.

Ziehen Sie ein Lasso durch einen Bereich des Skripts, der Szenenklappen enthält.

Sämtliche Szenenklappen und Takes innerhalb des Lassos werden markiert.



Die Auswahl mehrerer Szenenklappen bietet sich an, wenn Sie Farben oder Off-Screen-Dialog in Takes hinzufügen oder löschen, wie in ***„Manipulieren von Takes“ auf Seite 11-31*** *beschrieben.*

Ändern der Größe einer Szenenklappe

Sie können die Größe einer Szenenklappe auf dieselbe Weise ändern wie die Größe von Bildern einer Bin in der Bildansicht.

So vergrößern Sie eine Szenenklappe:

Markieren Sie sie, und wählen Sie im Menü Edit den Befehl Enlarge Frame.

So verkleinern Sie eine Szenenklappe:

Markieren Sie sie, und wählen Sie im Menü Edit den Befehl Reduce Frame.



Durch einen größeren Schriftgrad im Skript werden die Szenenklappenbilder ebenfalls vergrößert. Dies kann zu Präsentationszwecken nützlich sein, wenn Sie für ein Publikum eine großflächige Anzeige brauchen. Weitere Informationen zum Ändern des Schriftgrads finden Sie unter ***„Ändern der Schriftart des Skripts“ auf Seite 11-15****.*

Festhalten von Szenenklappen auf dem Bildschirm

Wenn Sie im Skriptfenster mit Szenenklappen arbeiten, können Sie diese auf dem Bildschirm festhalten. Wenn Sie sich durch das Skript bewegen, bleiben die Szenenklappen auf dem Bildschirm, solange die damit verbundenen Take-Linien auf dem Bildschirm sind.

Sie können diese Funktion aktivieren, wenn das Skriptfenster geöffnet ist. Sie haben auch die Möglichkeit, die Skripteinstellungen so festzulegen, dass die Szenenklappen immer im Skriptfenster festgehalten werden. Änderungen an den Skripteinstellungen werden wirksam, wenn Sie das Skriptfenster das nächste Mal öffnen.

So halten Sie Szenenklappen auf dem Bildschirm fest:

Wählen Sie im Menü Script den Befehl Hold Slates Onscreen.

So ändern Sie die Skripteinstellungen, um Szenenklappen auf dem Bildschirm festzuhalten:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Doppelklicken Sie auf Skript.

   Das Dialogfeld Script Settings wird eingeblendet.

3. Wählen Sie die Option Hold Slates Onscreen.

4. Klicken Sie auf OK.

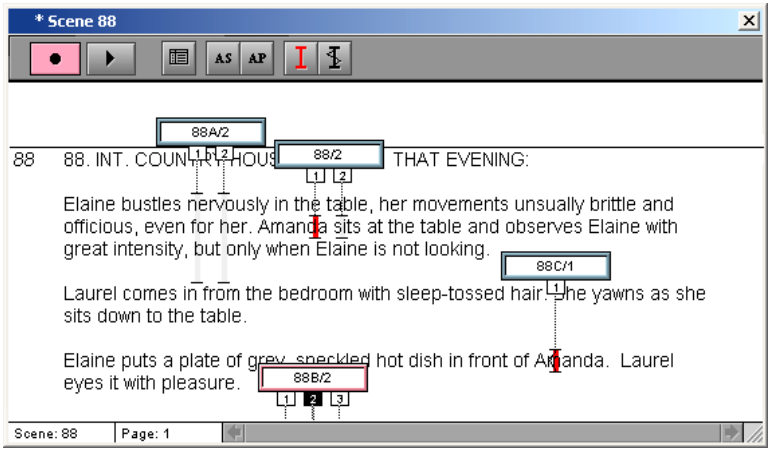
Ausblenden von Szenenklappenbildern

Standardmäßig zeigt das System für jeden Take in den Szenenklappen ein Bild an. Sie können diese Anzeige ausblenden und nur den Namen des Clips anzeigen, um die Benutzeroberfläche zu vereinfachen oder den Bildlauf und die Bewegung in einem komplexen Skriptfenster zu beschleunigen.

So blenden Sie die Szenenklappenbilder aus:

Wählen Sie im Menü Script den Befehl Show Frames aus.

Das Skriptfenster zeigt nur die Clipnamen für die Takes an.


* Scene 88
AS
AP
88A/2
88
88/2
THAT EVENING:
Elaine bustles nervously in the table, her movements unsually brittle and officious, even for her. Amanda sits at the table and observes Elaine with great intensity, but only when Elaine is not looking.
88C/1
Laurel comes in from the bedroom with sleep-tossed hair. She yawns as she sits down to the table.
Elaine puts a plate of grey, speckled hot dish in front of Amanda. Laurel eyes it with pleasure.
88B/2
Scene: 88
Page: 1

So stellen Sie die Bilder wieder her:

Wählen Sie erneut Show Frames.

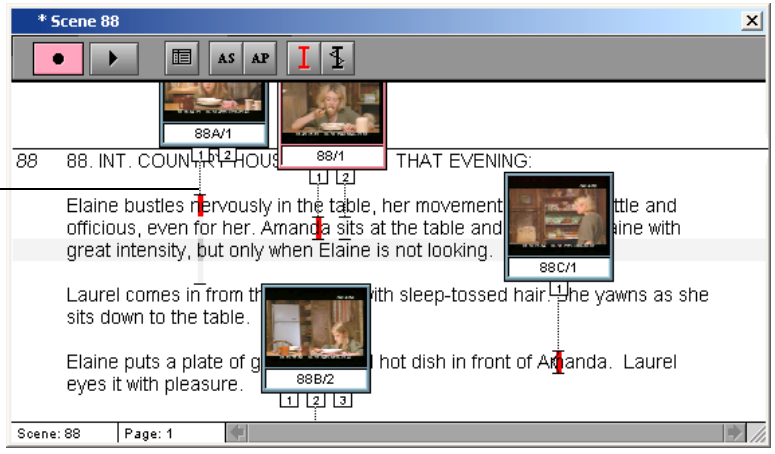
Anzeigen eines Takes pro Szenenklappe

Sie können wahlweise nur einen Take pro Szenenklappe repräsentativ anzeigen lassen, um die Anzeige übersichtlicher zu gestalten.

So zeigen Sie einen einzelnen Take pro Szenenklappe an:

Wählen Sie im Menü Script den Befehl Show All Takes aus.

Das Skriptfenster zeigt nur den ersten Take in jeder Szenenklappe.



Ein einzelner Take wird angezeigt.

So zeigen Sie sämtliche Takes an:

Wählen Sie erneut Show All Takes.

Verschieben einer Szenenklappe

Sie können die Position von Szenenklappen verändern, um Platz für weitere Szenenklappen zu schaffen, um zu verhindern, dass Wörter verdeckt werden, oder um Takes über bestimmten Zeilen anzuzeigen.

So verschieben Sie eine Szenenklappe horizontal:

Klicken Sie auf die Szenenklappe, und ziehen Sie sie nach links oder rechts. (Vergrößern oder verkleinern Sie gegebenenfalls das Skriptfenster durch Ziehen der rechten unteren Ecke.)

So verschieben Sie eine Szenenklappe vertikal, ohne die Position der Take-Linien im Skript zu verändern:

Klicken Sie auf die Szenenklappe, und ziehen Sie sie nach oben oder unten.

Die Take-Markierungen bleiben über dem Text, mit dem sie zuvor verknüpft wurden.

So verschieben Sie die Szenenklappe und alle zugehörigen Take-Markierungen vertikal an eine neue Stelle im Skript:

Ziehen Sie die Szenenklappe bei gedrückter Strg-Taste an die neue Position.



Während Sie die Szenenklappe verschieben, erstrecken sich die Takes weiterhin über dieselbe Anzahl Zeilen im Skript. Um die Anzahl der an der neuen Position von den Takes verdeckten Zeilen zu ändern, siehe ***„Anpassen von Take-Markierungen“ auf Seite 11-35****.*

Löschen einer Szenenklappe

Mitunter müssen Sie eine Szenenklappe löschen, zum Beispiel wenn Sie feststellen, dass die Takes darin nicht mehr gebraucht werden.

Wenn Sie Szenenklappen und Takes aus dem Skriptfenster löschen, bleiben die aufgezeichneten Zuspielclips in ihren ursprünglichen Bins erhalten.

Das Löschen von Szenenklappen kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn Sie eine gelöschte Szenenklappe wiederherstellen möchten, müssen Sie sie neu erstellen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Manipulieren von Skripttext“ auf Seite 11-14.

So löschen Sie eine Szenenklappe:

1. Markieren Sie alle Takes in der Szenenklappe, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Marken der einzelnen Takes klicken.
2. Drücken Sie die Rücktaste.

   Das Dialogfeld Delete erscheint und zeigt die Anzahl der zu löschenden Takes an.
3. Klicken Sie auf OK, um die Takes zu löschen.

   Die Szenenklappe sowie sämtliche darin enthaltenen Takes werden aus dem Skript gelöscht.

Manipulieren von Takes

Die Skriptintegration bietet eine Reihe von Tools und Methoden zur Manipulation der Beziehung zwischen markierten Takes im Skriptfenster und ihren Originalclips.

Markieren von Takes

So markieren Sie Takes:

Klicken Sie auf eine beliebige Take-Marke, um sie markieren.

Der Take wird mit einer fett formatierten Umrandung als aktiv gekennzeichnet.

Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf weitere Takes in derselben Szenenklappe oder in mehrere Szenenklappen, um sie auszuwählen.

Ziehen Sie ein Lasso durch einen ganzen Skriptabschnitt.

Sämtliche Takes innerhalb des Lassos werden markiert.



Die Markierung mehrerer Takes bietet sich an, wenn Sie Farben oder Off-Screen-Dialog hinzufügen oder löschen, wie in ***„Kennzeichnen von Off-Screen-Dialog“ auf Seite 11-35*** *und* ***„Verwenden von Farbanzeigern“ auf Seite 11-36*** *beschrieben.*

Hinzufügen von Takes

So fügen Sie einer Szenenklappe einen weiteren Take hinzu:

1. Markieren Sie den Bereich des Skripts, über den sich dieser Take erstreckt.
2. Öffnen Sie die Bin, in der sich der Clip für den Take befindet.
3. Ziehen Sie den Clip zu der Szenenklappe.

   Der neue Take erscheint in der Szenenklappe und wird auf den markierten Bereich des Skripts angewandt.



Sie müssen die Take-Linien manuell anpassen, wenn der neue Take einen anderen Bereich als die bestehende Szenenklappe abdeckt. Siehe ***„Anpassen von Take-Markierungen“ auf Seite 11-35****.*

Löschen von Takes

Beim Vorführen von Clips bemerken Sie vielleicht, dass ein Take der falschen Szene zugeordnet worden ist und aus der Szenenklappe gelöscht werden sollte. Möglicherweise möchten Sie auch einen Take von schlechter Qualität löschten, um die Ansicht des Skripts für den Cutter zu vereinfachen.

Das Löschen von Takes kann nicht rückgängig gemacht werden. Zum Wiederherstellen gelöschter Takes siehe „Hinzufügen von Takes“ auf Seite 11-32.

So löschen Sie einen oder mehrere Takes:

1. Wählen Sie die Takes aus.
2. Drücken Sie die Rücktaste.

   Das Dialogfeld Delete erscheint.
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Delete Takes, und klicken Sie auf OK.

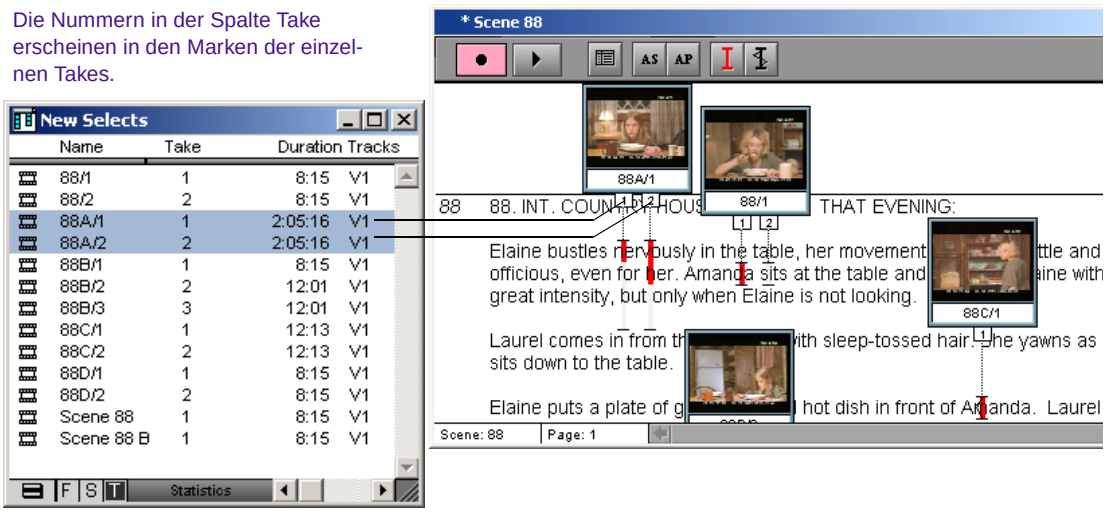
   Die Takes werden gelöscht.

Anzeigen von Take-Nummern

So zeigen Sie Take-Nummern in den betreffenden Marken an:

Geben Sie die Nummern in der Spalte Take der Zuspiel-Bin für die Clips ein.

Die Nummern in der Spalte Take erscheinen in den Marken der einzelnen Takes.


New Selects
Name Take Duration Tracks
88/1 1 8:15 V1
88/2 2 8:15 V1
88A/1 1 2:05:16 V1
88A/2 2 2:05:16 V1
88B/1 1 8:15 V1
88B/2 2 12:01 V1
88B/3 3 12:01 V1
88C/1 1 12:13 V1
88C/2 2 12:13 V1
88D/1 1 8:15 V1
88D/2 2 8:15 V1
Scene 88 1 8:15 V1
Scene 88 B 1 8:15 V1
F S T Statistics
* Scene 88
AS AP
88A/1
88/1
88C/1
88
88. INT. COUNTRYHOUS
THAT EVENING:
Elaine bustles nervously in the table, her movement
officious, even for her. Amanda sits at the table and
great intensity, but only when Elaine is not looking.
Laurel comes in from th
with sleep-tossed hair. She yawns as
sits down to the table.
Elaine puts a plate of g
hot dish in front of Amanda. Laurel
Scene: 88
Page: 1

Wechseln des repräsentativen Bilds für einen Take

So wechseln Sie das Bild, das repräsentativ für einen Take in der Szenenklappe angezeigt wird:

1. Wählen Sie den Take aus.
2. Spulen Sie das Filmmaterial, das in der Szenenklappe angezeigt wird, zu einem bestimmten Bild vor oder zurück, indem Sie die entsprechende Pfeiltaste auf der Tastatur drücken.

   Sie können auch mehrere Takes auswählen und alle zugleich vorspulen.

Laden von Takes

So laden Sie einzelne oder mehrere Takes in den Player-Popup-Monitor:

Doppelklicken Sie auf eine Take-Marke.

Markieren Sie mehrere Takes, und doppelklicken Sie dann auf einen beliebigen markierten Take.

Abspielen von Takes

Zum Abspielen von Takes haben Sie folgende Möglichkeiten:



Doppelklicken Sie auf einen Take, um ihn in den Player-Popup-Monitor zu laden, und klicken Sie auf die Schaltfläche Play, oder drücken Sie die Play-Taste.

Der Clip wird abgespielt, bis das Ende erreicht ist.

Wählen Sie einen Take im Skript aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Play im oberen Teil des Skriptfensters.

Der Clip wird geladen und in einer fortlaufenden Schleife abgespielt, bis Sie die Leertaste drücken. Wenn Sie mehr als einen

Take ausgewählt haben, werden die Takes nacheinander abgespielt.

Anpassen von Take-Markierungen

Beim Vorführen von Clips im Skript stellt sich möglicherweise heraus, dass eine Take-Markierung oder eine Gruppe von Take-Markierungen zu einem früheren oder einem späteren Zeitpunkt im Skript beginnen sollten. Sie können die Take-Markierungen anpassen, indem Sie die Anfangsmarke, die Endmarke oder beide bewegen.

So ändern Sie die Länge einer Take-Markierung:

1. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt.

   Es erscheint ein Bewegungssymbol, sobald Sie mit der Maus auf ein Ende des Takes zeigen.

2. Klicken Sie auf die Anfangs- oder die Endmarke des Takes, und ziehen Sie sie zu der gewünschten Zeile im Skript.

3. Ziehen Sie bei gedrückter Strg-Taste das andere Ende des Takes an eine neue Stelle.

4. Wiederholen Sie den Vorgang bei Bedarf für andere Takes in der Szenenklappe.

Kennzeichnen von Off-Screen-Dialog

In einem traditionellen Skript werden Stimmen aus dem Off durch gezackte Linien gekennzeichnet. Dies können Sie auch auf die Linien im Skriptfenster anwenden.

So kennzeichnen Sie Off-Screen-Dialog:

1. Markieren Sie den Bereich des Skripts, der die Stimmen aus dem Off enthält.

2. Wählen Sie ein oder mehrere Takes aus, die Sie mit Off-Screen-Anzeigern markieren möchten.



3. Klicken Sie in der Menüleiste des Skriptfensters auf die Schaltfläche Off-Screen.

   Über den ausgewählten Takes erscheinen die entsprechenden Anzeiger. Sie können die Anzeiger durch wiederholtes Klicken auf die Schaltfläche ein- oder ausschalten.

So entfernen Sie einen oder mehrere Off-Screen-Anzeiger

1. Markieren Sie den Bereich des Skripts, der die Off-Screen-Anzeiger enthält.
2. Wählen Sie nur die Takes aus, die mit den Anzeigern gekennzeichnet sind.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Off-Screen.

   Die Off-Screen-Anzeiger werden entfernt.

Verwenden von Farbanzeigern

Die folgenden Informationen können farbig gekennzeichnet werden:

- bevorzugte Takes oder in der aktiven Sequenz verwendete Takes
- Bild- gegenüber Audiospuren, die in der aktiven Sequenz verwendet werden
- Änderungen in Dialogen

So versehen Sie Takes mit Farbe:

1. Wählen Sie im Menü Script aus dem Untermenü Color eine Farbe.
2. Markieren Sie den Skriptabschnitt, der den Bereich in dem Take bzw. den Takes abdeckt, den Sie farbig kennzeichnen möchten.
3. Wählen Sie einen oder mehrere Takes.



4. Klicken Sie in der Menüleiste des Skriptfensters auf die Schaltfläche Color.

Die Farbe erscheint nur in dem markierten Skriptbereich der ausgewählten Takes. Sie können die Anzeiger durch wiederholtes Klicken auf die Schaltfläche ein- oder ausschalten.

So entfernen Sie einen oder mehrere Farbanzeiger:

1. Markieren Sie den Bereich des Skripts, der die Farbanzeiger enthält.

   Der erste Take in dem ausgewählten Bereich bestimmt den auf der Schaltfläche Color angezeigten Status des Farbanzeigers.

2. Wählen Sie nur die Takes aus, die mit den Anzeigern gekennzeichnet sind.
3. Klicken Sie auf Color.

Verwenden von Skriptmarken

Mit Skriptmarken können Sie einzelne Skriptzeilen mit entsprechenden Punkten in aufgezeichneten Clips synchronisieren. Wenn Sie in einem Skript eine Marke setzen, erscheint auch im Clip eine IN-Marke, wenn Sie ihn zur Bearbeitung in einen Monitor laden. Dadurch haben Sie zeilengenaue Kontrolle über alternative Takes, die der Cutter unmittelbar laden und in die Sequenz einfügen kann.

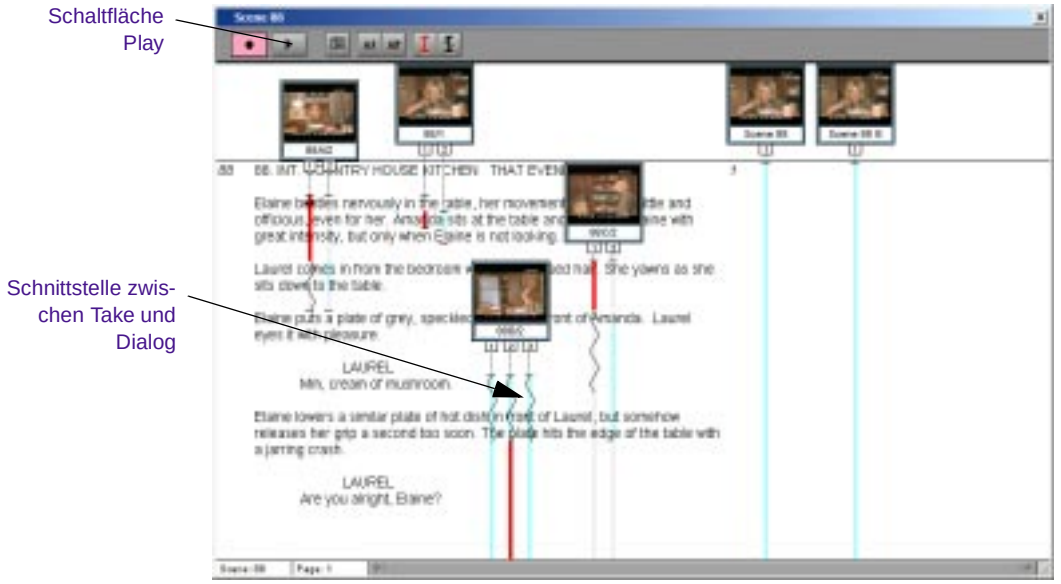
Sie können die Skriptmarken entweder in jedem Take einzeln setzen oder den Prozess des Abspielens und Markierens in einer Abspielschleife automatisch durchführen.

Manuelles Setzen von Skriptmarken

So setzen Sie Skriptmarken manuell:

1. Doppelklicken Sie im Skriptfenster auf die Schnittstelle zwischen einem Take und der Dialogzeile, die Sie markieren möchten.

Der Take wird in der Szenenklappe ausgewählt, die ausgewählte Textzeile wird markiert, und der Clip wird in den Player-Popup-Monitor geladen.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Play.

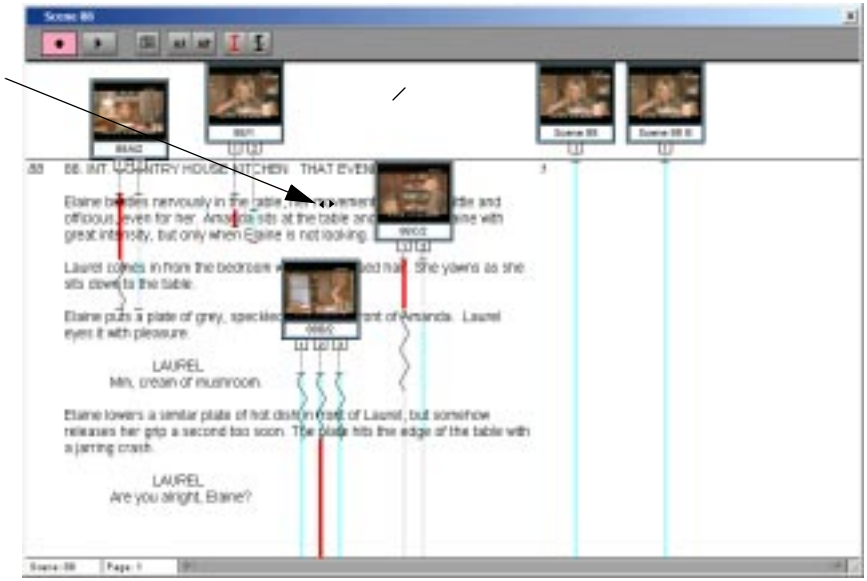
   Der Take wird im Monitor abgespielt.

   Wahlweise können Sie das Material auch schrittweise oder im Shuttle-Verfahren durchlaufen, den Positionszeiger auf das jeweilige Bild setzen oder die betreffende Dialogzeile mittels Audio Scrub finden. Der Clip muss dazu nicht laufen.

3. Wenn bei der Wiedergabe die gewünschte Dialogzeile erreicht ist, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Schaltfläche Mark IN (oder drücken Sie Umschalttaste + E).

   Die Zeile wird im Skriptfenster mit einem kleinen horizontalen Balken markiert, und die Wiedergabe endet.

Die Skriptmarke wird angezeigt.



4. Wiederholen Sie diese Schritte, um weitere Skriptmarken zu setzen.

Automatisches Vorführen und Setzen von Marken

Das Skriptfenster enthält Steuerelemente zur Automatisierung des Vorführens und Setzens von Skriptmarken für einen einzelnen Take oder über mehrere Takes hinweg.

So verwenden Sie die automatische Vorführung und setzen Skriptmarken:

1. Wählen Sie einen oder mehrere Takes.



2. Klicken Sie in der Menüleiste des Skriptfensters auf die Schaltfläche Record Marks.

   Der erste ausgewählte Take wird im Skriptfenster grün angezeigt, das System lädt den Clip automatisch in den Player-Popup-Monitor, und der Clip wird abgespielt.


Mehrere Takes werden für die automatische Wiedergabe ausgewählt.
Die aktuelle Wiedergabe ist grün hervorgehoben.
LAUREL
Mm, cream of mushroom.
Elaine lowers a similar plate of hot dishes in front of Laurel, but somehow releases her grip a second too soon. The plate hits the edge of the table with a jarring crash.
LAUREL
Are you alright, Elaine?

3. Wenn Sie eine Dialogzeile hören (oder eine bestimmte Einstellung sehen), die Sie markieren möchten, klicken Sie auf die entsprechende Zeile im Skriptfenster.

   Eine Skriptmarke erscheint an dieser Stelle im Take, und der Clip wird weiter abgespielt.

4. Markieren Sie mit einer der folgenden Methoden weitere Synchronpunkte:

   Klicken Sie auf eine Zeile, die bereits eine Marke enthält, um die Marke zu ersetzen und den Synchronpunkt im Clip zu aktualisieren.

   Klicken Sie vor oder hinter dem Bereich der bereits bestehenden Take-Linie auf eine Zeile im Skript. Die Marke wird gesetzt und die Take-Linie verlängert, so dass sie die neue Zeile umfasst.

   Steuern Sie mit den J-K-L-Tasten auf der Tastatur die Wiedergabegeschwindigkeit, um den Clip schrittweise oder im Shuttle-Verfahren abzuspielen oder die Wiedergabe anzuhalten.

   Mit der Tabulatortaste bzw. der Kombination von Tabulator- und Umschalttaste starten Sie die Wiedergabe des folgenden oder des vorhergehenden Takes.

Wenn das Ende eines Takes erreicht ist, lädt das System automatisch den nächsten und spielt ihn ab.

5. Setzen Sie weitere Marken, bis sämtliche Takes abgespielt worden sind.
6. Drücken Sie zum Beenden der Abspielschleife die Leertaste.



Sie können im Skriptfenster einen Bildlauf durchführen, ohne die Wiedergabe zu beeinflussen.

Laden und Abspielen markierter Segmente

Nachdem Sie mit den Skriptmarken Zeilen in Ihrem Skript mit den entsprechenden Positionen im Originalclip synchronisiert haben, können Sie die Takes schnell laden und ausgewählte Dialogzeilen darin anfahren. Sie können einen einzelnen Take oder das gesamte Material für einen bestimmten Textabschnitt laden.

So laden Sie das markierte Segment eines Takes:

Klicken Sie auf die Skriptmarke an der Dialogzeile, die Sie anfahren möchten.

Der Take wird in den Player-Popup-Monitor geladen, und die synchronisierte Dialogzeile wird angefahren. Am Synchronpunkt wird eine IN-Marke gesetzt.

So laden Sie das gesamte Material für einen Zeilenbereich:

1. Wählen Sie die Zeilen im Skriptfenster aus, wobei Sie durch sämtliche Takes im gewünschten Bereich ziehen.

   Die Skriptzeilen und Takes werden markiert.

2. Wenn Sie die Takes für die Zeilen abspielen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche Play im Skriptfenster. Wenn Sie Skriptmarken hinzufügen möchten, klicken Sie auf Record Marks.

Die Takes werden geladen und nacheinander abgespielt. Mit der Tabulatortaste oder den J-K-L-Tasten können Sie zwischen den verschiedenen Takes wechseln und die Wiedergabe steuern.

Verschieben einer Skriptmarke

Wenn Sie eine Skriptmarke nach oben oder nach unten verschieben, bleibt die Marke im Originalclip bei ihrem ursprünglichen Bild, wird aber mit der Zeile an der neuen Position im Skript synchronisiert.

So verschieben Sie eine Skriptmarke:

1. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt.

   Beachten Sie den Bewegungsanzeiger, der erscheint, wenn Sie mit der Maus auf eine Skriptmarke zeigen.

2. Klicken Sie auf die Marke, und ziehen Sie sie an die neue Position.

Löschen einer Skriptmarke

Wenn Sie eine Skriptmarke entfernen, wird nur der Synchronpunkt zwischen dem Skript und dem Originalclip gelöscht, nicht aber die markierte Position im Take.



Das Löschen von Skriptmarken kann nicht rückgängig gemacht werden. Zum Wiederherstellen gelöschter Skriptmarken siehe „Manuelles Setzen von Skriptmarken“ auf Seite 11-37.

So löschen Sie eine Skriptmarke:

1. Klicken Sie einmal auf die Marke. (Wenn Sie doppelklicken, laden Sie den Clip und aktivieren den Player-Popup-Monitor.)
2. Drücken Sie die Rücktaste.

   Das Dialogfeld Delete erscheint.

3. Klicken Sie auf OK.

   Die Marke wird gelöscht.

Suchen von Clips und Skripts

Nachdem Sie Skriptmarken gesetzt und somit Zeilen im Skriptfenster mit Bildern in den Originalclips synchronisiert haben, können Sie mit den Schaltflächen Find Bin und Find Script die entsprechenden Stellen im jeweils anderen Fenster suchen.

Suchen von Skripts

Über die Schaltfläche Find Script können Sie schnell von den momentan geladenen Clips aus die entsprechenden Skriptabschnitte im Skriptfenster finden, mit denen der Clip verknüpft wurde.

So finden Sie das mit einem geladenen Clip verknüpfte Skript:

1. Platzieren Sie den Positionszeiger im Clip in der Dialogzeile (bzw. in dem mehrzeiligen Abschnitt), nach der (bzw. dem) Sie suchen möchten.
2. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte Other.
4. 
   Klicken Sie auf die Schaltfläche Find Script.

   Das Skriptfenster führt sofort einen Bildlauf zu dem Teil des Skripts durch, der der Position im Clip am nächsten kommt, und markiert diesen.

Suchen von Clips und Bins über das Skriptfenster

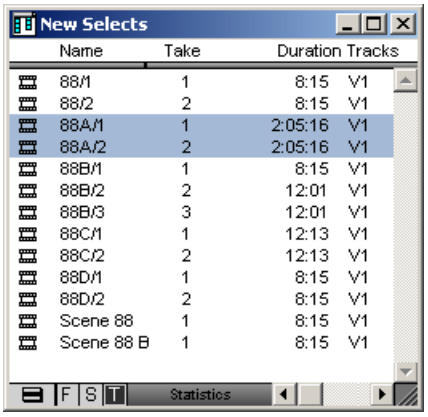
Die Skriptintegration ermöglicht es, Bins schnell nach den Zuspielclips der mit dem Skript verknüpften Takes zu durchsuchen. Sie können die Suche für einen einzelnen Take oder mehrere Takes über mehrere Szenenklappen hinweg durchführen.

So suchen Sie nach Zuspielclips und Bins:

1. Wählen Sie die zu suchenden Takes aus.
2. Klicken Sie in der Symbolleiste des Skriptfensters auf Find Bin.



   Das System durchsucht mit dem Projekt verknüpfte Bins, öffnet die Bin mit den verknüpften Clips und markiert diese in der Bin.



Schneiden im Skriptfenster

Im Skriptfenster kann eine einfache und schnelle Form des Schnitts durchgeführt werden. Damit Sie es in einer Sitzung möglichst effizient einsetzen können, müssen Sie zunächst sicherstellen, dass es vollständig vorbereitet wurde. Dazu gehören bevorzugte und alternative Takes (farbig markiert) sowie Skriptmarken zum Synchronisieren von Textzeilen und den entsprechenden Stellen in den Clips.

Arbeitsablauf beim Schneiden

So setzen Sie schnell einen Rohschnitt aus dem Skriptfenster zusammen:

1. Öffnen Sie das aktuelle Skriptfenster.
2. Doppelklicken Sie auf den ersten bevorzugten Take, und laden Sie ihn in den Player-Popup-Monitor. Die IN-Marke ist bereits gesetzt und angefahren.
3. Spielen Sie den Take ab, bis die entsprechende OUT-Marke erreicht ist, und drücken Sie die Leertaste, um die Wiedergabe anzuhalten.
4. Klicken Sie auf Splice-in oder Overwrite, um den ersten Schnitt auszuführen.


Schalt-fläche


Schalt-fläche

5. Bereiten Sie die Sequenz für den nächsten Schnitt vor.
   a. Erstellen Sie bei Bedarf neue Spuren.
   b. Aktivieren Sie die passenden Player- und Recorder-Spuren.
   c. Ordnen Sie die Spuren bei Bedarf zu.
   d. Setzen Sie für den nächsten Schnitt eine IN-Marke in der Sequenz.
6. Doppelklicken Sie auf den nächsten bevorzugten Take, um ihn zu laden.
7. Spielen Sie den Clip ab, bis die entsprechende OUT-Marke erreicht ist, und drücken Sie die Leertaste, um die Wiedergabe anzuhalten.
8. Führen Sie einen Schnitt während der Wiedergabe durch.
9. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 6, bis Sie die gesamte Szene bzw. das gesamte Segment bearbeitet haben.
10. Führen Sie die Feinabstimmung mit Hilfe normaler Trimm- und Bearbeitungsverfahren durch. Siehe **Kapitel 13** und **Kapitel 15**.
11. Verwenden Sie weiterhin das Skriptfenster, um bei Bedarf alternative Takes zu laden und anzufahren.

Einfügen von Skriptabschnitten

Beim Schneiden können Sie mit Skriptabschnitten verknüpfte Clips mühelos über Strg+Alt direkt aus dem Skriptfenster in die Sequenz einfügen. Um diese Funktion präzise einsetzen zu können, müssen Sie die Abschnitte im Skript während des Abspielens und Markierens sorgfältig kennzeichnen.

So fügen Sie einen Abschnitt ein:

1. Setzen Sie eine IN-Marke, oder bewegen Sie den Positionszeiger an die Stelle in der Sequenz, an der das Segment eingefügt werden soll.
2. Drücken Sie Strg+Alt. Beachten Sie, dass der Einfügepfeil erscheint, wenn Sie auf einen Take zeigen.
3. Doppelklicken Sie auf den bevorzugten Take innerhalb des markierten Dialogabschnitts.

   Der markierte Abschnitt des Clips wird in die Sequenz eingefügt.

Überarbeiten des Skripts

Während oder nach einer Sitzung oder nachdem eine Szene oder ein Segment fertig gestellt wurde, kann der Cutter oder sein Assistent das Skriptfenster entsprechend den letzten Bearbeitungsschritten des Tages aktualisieren. Auf diese Weise können Sie ein vollständiges Protokoll der zum Aufbau einer Szene oder eines Segments verwendeten Elemente sowie aller vorhandenen Alternativen führen. Sollte es erforderlich sein, das Material noch einmal zu ändern oder neu zusammenzufassen, lässt sich das gesamte Originalmaterial leicht in einem Fenster zusammenstellen.

Interaktives Vorführen

Das Skriptfenster ist beim Vorführen gerade bearbeiteter Projekte äußerst nützlich. Es bietet folgende Funktionen:

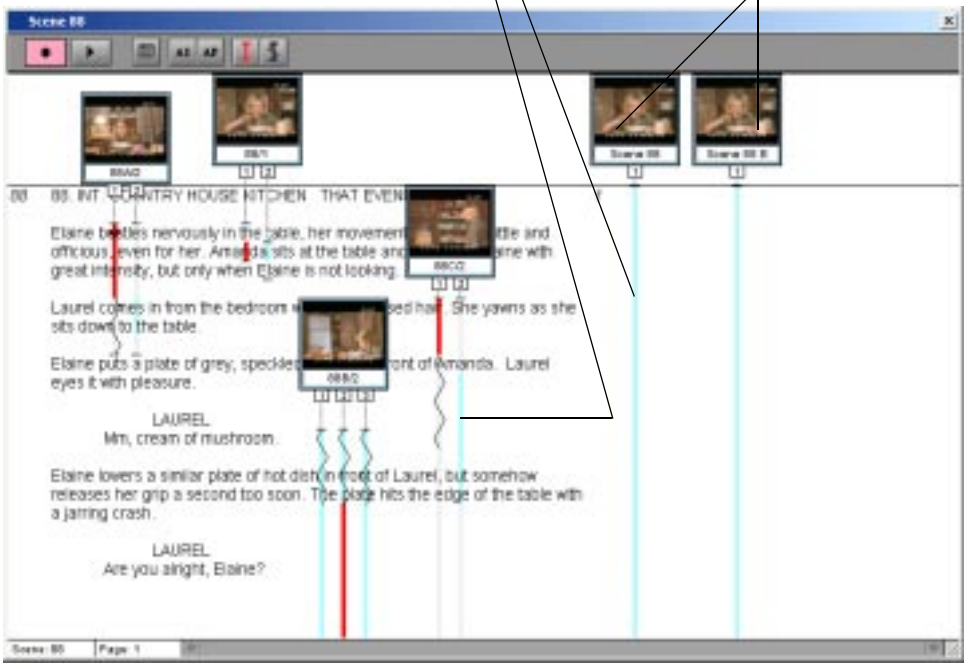
- Schnelles Auffinden von Szenen und Seiten mit verknüpften Clips zum sofortigen Abrufen
- Matchback und Anfahren von Originalmaterial zum Vergleichen alternativer Takes
- Schnelles Auffinden und Öffnen von Bins zum Abrufen von zusätzlichem Material, das nicht im Skriptfenster enthalten ist
- Vergrößern von Schrift und Bildern in den Szenenklappen für bessere Vorführqualität

Das Skriptfenster bietet einen visuellen, interaktiven Zugang zum Inhalt des ursprünglichen Skripts im Vergleich zu den Elementen des Endresultats.

Alle alternativen Takes stehen zur Ansicht und zum Vergleich zur Verfügung.

Gleiche Farben zeigen die Takes im bevorzugten Schnitt sowie die Alternativen an.

Sie können alternative Schnitte zu Masterclips mischen und neben dem Skript platzieren.


Scene 88
88. INT COUNTRY HOUSE KITCHEN THAT EVEN
Elaine beetles nervously in the table, her movement
officious, even for her. Amanda sits at the table and
great intensity, but only when Elaine is not looking.
Laurel comes in from the bedroom
sits down to the table.
Elaine puts a plate of grey, speckle
eyes it with pleasure.
LAUREL
Mm, cream of mushroom.
Elaine lowers a similar plate of hot dish in front of Laurel, but somehow
releases her grip a second too soon. The plate hits the edge of the table with
a jarring crash.
LAUREL
Are you alright, Elaine?

Es ist nicht möglich, Sequenzen in das Skriptfenster zu laden. Führen Sie einen Video-Mixdown aus, und laden Sie die daraus resultierenden Masterclips. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Mixdown von Videospuren“ auf Seite 19-41**.

KAPITEL 12

Sichten und Markieren von Filmmaterial

Bevor Sie Ihr Filmmaterial bearbeiten, können Sie es ansehen, Locators in die Clips einfügen, IN- und OUT-Marken setzen oder Subclips erstellen. Indem Sie Ihr Filmmaterial vorab sichten und markieren, können Sie sich später auf das Schneiden und die Überarbeitung Ihrer Sequenz konzentrieren, ohne bei jedem Laden eines neuen Clips anhalten und Marken setzen zu müssen. Verfahrensweisen zur Wiedergabe, Ansicht und zum Subkatalogisieren von Clips finden Sie in diesen Abschnitten:

- **Anpassen der Monitore**
- **Wiedergeben von Video auf einem externen Monitor**
- **Anzeigemethoden**
- **Laden und Löschen von Filmmaterial**
- **Verändern der Größe von Monitoren**
- **Wiedergabesteuerung**
- **Markieren und Subkatalogisieren von Filmmaterial**
- **Suchen nach Bildern und Clips**

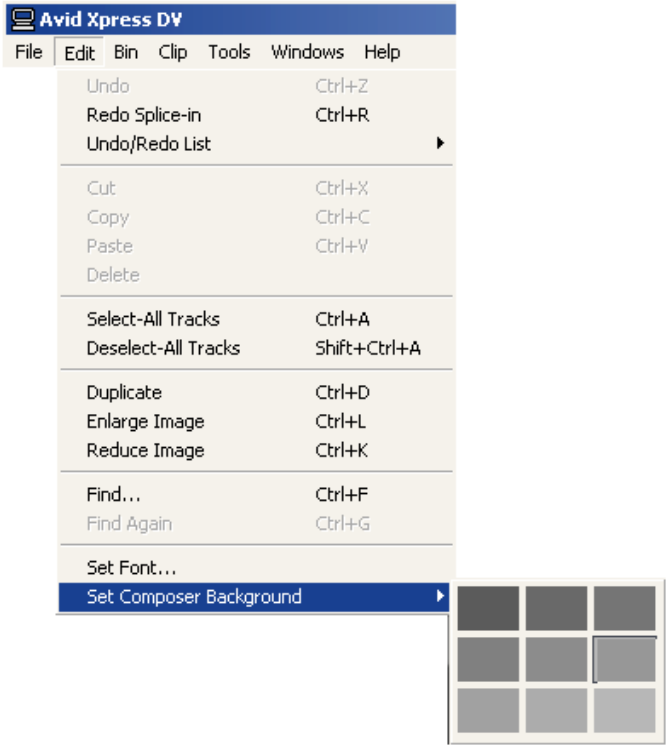
Anpassen der Monitore

Die Monitore können angepasst werden, indem Sie die Hintergrundfarbe, Größe und Art der Darstellung ändern. Sie können ebenfalls verschiedene Informationen über Ihre Sequenz anzeigen.

Ändern der Hintergrundfarbe im Composer-Monitor

So ändern Sie die Hintergrundfarbe im Composer-Monitor:

1. Klicken Sie auf eine Stelle im Composer-Monitor, um ihn zu aktivieren.
2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Set Composer Background aus.
3. Wählen Sie in der Popup-Palette eine Grauschattierung für den Hintergrund aus.



Ändern der Größe des Player-Popup-Monitors

Zum besseren Sichten können Sie die Größe des Player-Popup-Monitors ändern.

So ändern Sie die Größe des Player-Popup-Monitors:

Klicken Sie auf die rechte untere Ecke des Monitors und ziehen Sie ihn auf die gewünschte Größe.

Informationen zum Anzeigeformat 16:9

Das Avid Xpress DV-System kann einige Filmarten, deren Format ursprünglich 16:9 ist, im richtigen Seitenverhältnis anzeigen. Wenn bereits beim Filmen die Kamera auf Breitwandformat eingestellt ist, speichert die Kamera das Material anamorphotisch (d.h. auf das Standardformat 4:3 gestaucht). Wenn Sie dann in Avid Xpress DV die Option 16:9 wählen, wird im Composer-Monitor, im Popup-Monitor und im Titel-Tool wieder das anamorphotische 16:9-Filmmaterial angezeigt.

Auch Titel und Effekte werden im richtigen Seitenverhältnis erstellt.

Anzeigeformat 16:9

So aktivieren Sie die 16:9-Anzeige:

1. Klicken Sie auf eine Stelle im Composer-Monitor, um ihn zu aktivieren.
2. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl 16:9 Monitors.

   Neben der Option 16:9 wird ein Häkchen angezeigt. Der Composer-Monitor zeigt das Material im Format 16:9 an.



Wenn Sie in einem anderen Format filmen, dann aber den Composer-Monitor auf 16:9 einstellen, wird das Filmmaterial verzerrt dargestellt.

Anzeigen von Tracking-Informationen

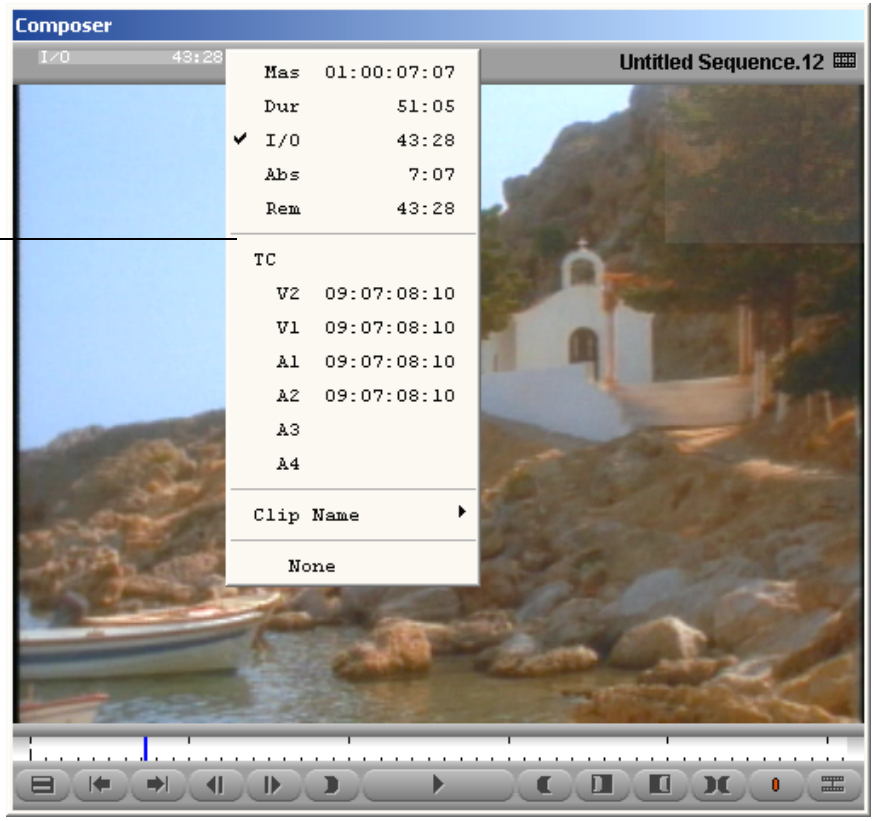
Tracking-Informationen umfassen alle Formattypen, mit denen Clips, Audio- und Videospuren, einzelne Bilder oder Filmmateriallängen identifiziert werden, während Sie arbeiten. Die Avid Xpress DV-Benutzeroberfläche zeigt diese Informationen im Menü Tracking Information an, das sich über dem Composer-Monitor befindet. Die Informationen werden fortlaufend aktualisiert und

entsprechen der aktuellen Position im Filmmaterial. In Untermenüs können Sie unter verschiedenen Tracking-Formaten auswählen.

Standardmäßig werden keine Tracking-Informationen angezeigt, bis Sie ein Tracking-Format auswählen. Es werden ebenfalls keine Tracking-Daten angezeigt, wenn Sie kein Material in den Monitor geladen haben. Wenn Sie einen Clip laden und keine Informationen angezeigt werden, können Sie dennoch das Untermenü öffnen, indem Sie auf den Bereich über einem Monitor klicken.

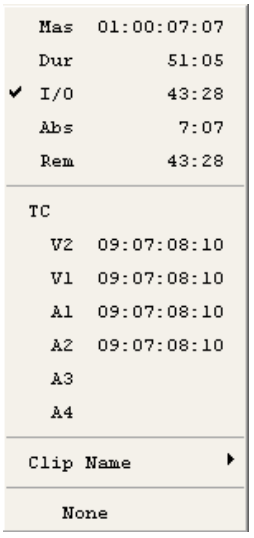
So wählen Sie ein Format für Tracking-Informationen aus:

1. Laden Sie eine Sequenz oder einen Clip in den Composer-Monitor.
2. Klicken Sie auf den grauen Bereich in der Informationsanzeige über dem Composer-Monitor (links vom Sequenznamen), und wählen Sie im Menü Tracking Information ein Format aus.



Optionen für Tracking-Formate

Das Menü Tracking Information enthält mehrere Optionen zur Anzeige von Informationen über den Monitoren.



Es folgt eine Zusammenfassung des Menüinhalts.

- Der obere Teil des Menüs führt Optionen für zusammenfassende Informationen auf, z.B. Master-Timecode (Mas), Gesamtlänge des Clips (Dur), Zeitspanne zwischen IN- und OUT-Marken (I/O), absolute Dauer an der betreffenden Position (Abs) und Restzeit (Rem).
- Der zweite Teil des Menüs führt Optionen zur Anzeige des Timecodes für eine bestimmte Spur auf (V2, V1, A1, A2 usw.). Diese Liste enthält nur Optionen für Spuren, die in dem aktuell geladenen Clip bzw. der Sequenz vorkommen. Existiert in einem Clip beispielsweise nur eine einzige Audiospur, wird die Option A2 nicht angezeigt. Siehe **„Anzeigen des Timecode-Fensters“ auf Seite 12-10**.
- Der dritte Teil zeigt den Clipnamen der Spur an, die Sie in einem Untermenü ausgewählt haben. Der angezeigte Name wird entsprechend der Stellung des Positionszeigers fortlaufend aktualisiert.
- Im unteren Teil können Sie mit der Option None die Anzeige ausschalten.

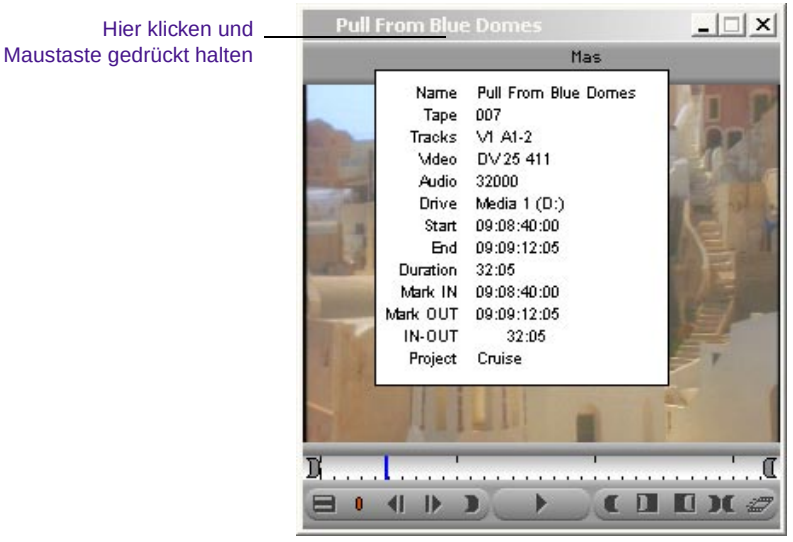
Anzeigen von Clipinformationen

Clipinformationen sind statistische Daten zum Clip, die in einem eigenen Fenster angezeigt werden. Sie können die Clipinformationen von einer Bin, dem Player-Popup-Monitor oder dem Composer-Monitor aus öffnen. Auch in diesem Fenster werden die Informationen automatisch aktualisiert.

So rufen Sie die Clipinformationen vom Player-Popup-Monitor oder vom Composer-Monitor aus auf:

1. Klicken Sie bei aktivem Monitor in den grauen Bereich zwischen der Titelleiste und dem Clip- bzw. Sequenzfenster, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Solange die Clipinformationen nicht erscheinen, müssen Sie die Taste gedrückt halten.

   Das Fenster mit den Clipinformationen wird geöffnet.



2. Ziehen Sie es an eine neue Position, damit es geöffnet bleibt.



Wenn in einem Monitor kein Clip geladen ist, öffnet sich auch das Fenster mit den Clipinformationen nicht.

So rufen Sie die Clipinformationen aus einer Bin auf:

1. Drücken Sie Strg+Alt, und klicken Sie auf den Clip, für den Informationen angezeigt werden sollen.

   Das Fenster mit den Clipinformationen wird geöffnet.

2. Ziehen Sie es an eine neue Position, damit es geöffnet bleibt.

Verschieben der Clipinformationen

So verschieben Sie das Fenster mit den Clipinformationen:

1. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um das Fenster anzuzeigen, bewegen Sie den Mauszeiger über das Fenster, und ziehen Sie es an die gewünschte Position oder in einen anderen Monitor.

Es erscheint der Umriss des Fensters.

2. Lassen Sie die Maustaste los.

   Das Info-Fenster wird erneut angezeigt.

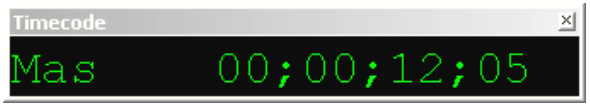
Anzeigen des Timecode-Fensters

Jeder Player-Popup-Monitor zeigt eine Timecode-Zeile an. Auch die Timeline zeigt eine Timecode-Zeile an. Das Timecode-Fenster gestattet Ihnen, eine Timecode-Zeile in einem separaten Fenster anzuzeigen.

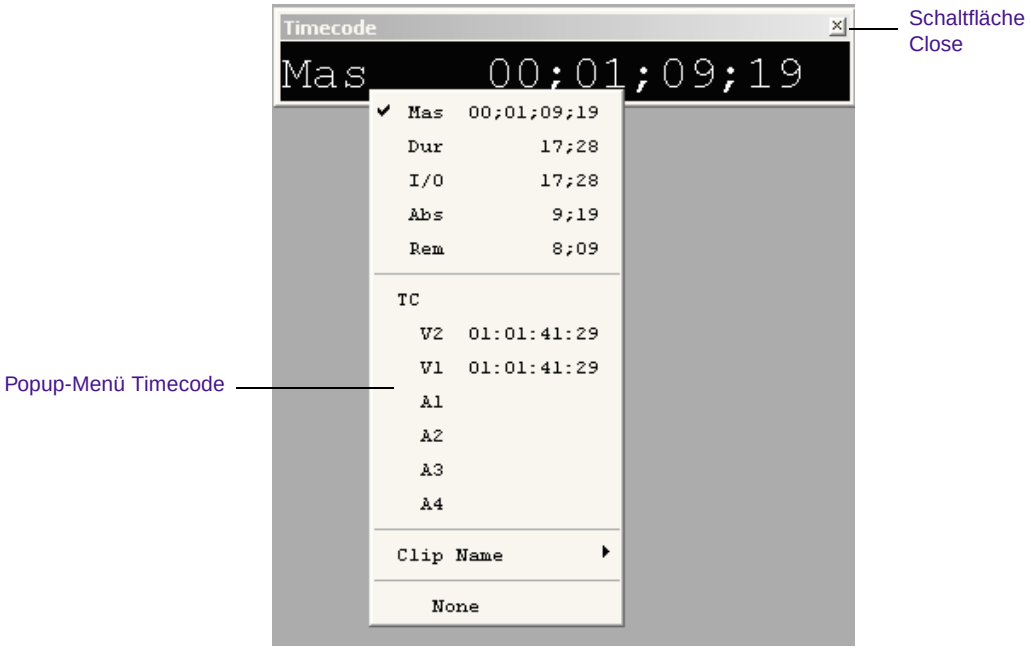
So stellen Sie eine Timecode-Anzeige ein:

1. Wählen Sie im Menü Tools die Option Timecode Window aus.

   Das Timecode-Fenster wird geöffnet.



2. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Timecode-Fenster.
3. Wählen Sie im Popup-Menü Timecode die gewünschte Option. Eine Beschreibung der Timecode-Optionen finden Sie in **Table 12-1**.



Das Fenster blendet den ausgewählten Timecode ein.

4. Um das Timecode-Fenster zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche Close.

Table 12-1 enthält die Timecode-Anzeigeoptionen.

Tabelle 12-1 Timecode-Anzeigeoptionen

Option	Beschreibung
Mas	Zeigt den Master-Timecode der aktuellen Position an
Dur	Zeigt die Gesamtdauer der Sequenz an
I/O	Zeigt die Dauer zwischen IN- und OUT-Marken an
Abs	Zeigt die absolute Dauer an der betreffenden Position an

Tabelle 12-1 Timecode-Anzeigeoptionen (Forts.)

Option	Beschreibung
Rem	Zeigt die Restzeit an der aktuellen Position an
V2	Zeigt den Original-Timecode für das Video auf Spur 2 an
V1	Zeigt den Original-Timecode für das Video auf Spur 1 an
A1	Zeigt den Original-Timecode für das Audio auf Spur 1 an
A2	Zeigt den Original-Timecode für das Audio auf Spur 2 an
A3	Zeigt den Original-Timecode für das Audio auf Spur 3 an
A4	Zeigt den Original-Timecode für das Audio auf Spur 4 an
Clip Name	Zeigt den Namen des Clips an
None	Blendet die Anzeige aus

Einstellen von Schriftart und Schriftgrad für die Monitore

Sie können einem Sequenz- oder Clipnamen eine Schriftart und -größe zuweisen.

So stellen Sie Schriftart und Schriftgrad ein:

1. Wählen Sie bei aktivem Composer-Monitor im Menü Edit den Befehl Set Font.

   Das Dialogfeld Set Font erscheint.



2. Wählen Sie im Popup-Menü Font eine Schriftart, und geben Sie in das Textfeld Size eine Schriftgröße ein.
3. Klicken Sie auf OK.

   Die ausgewählten Einstellungen werden auf den Sequenz- oder Clipnamen angewendet.

Wiedergeben von Video auf einem externen Monitor

Mitunter wollen Sie vielleicht Ihre Sequenzen und Effekte in der Form ansehen, wie sie auf einem externen Bildschirm dargestellt werden. Um das zu ermöglichen, verbinden Sie einen Videomonitor mit Ihrem Avid Xpress DV-System.



Wenn Sie Videomaterial über einen externen Monitor anzeigen, kann es bei einigen Systemfunktionen zu einem Nachlassen der Reaktion kommen, wie z.B. bei Scrubbing, Einzelbildwiedergabe, Effektbearbeitung und Effektvorschau.



Video und Audio scheinen möglicherweise asynchron, wenn Sie ein digitales Videogerät und einen Videomonitor an Ihr System angeschlossen haben. Das System funktioniert entgegen dem Eindruck aber normal. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Installieren der Avid-Software und der Schnittgeräte“ im Avid Xpress DV Starthandbuch.

In den folgenden Abschnitten wird beschrieben, wie Sie Ihr System so konfigurieren können, dass Videomedien über den Videomonitor abgespielt werden.

Anschließen eines Videomonitors

Avid Xpress DV verwendet die Hardware in einer Kamera oder digitalen Bandmaschine, um das Videosignal zu erzeugen, das dann auf dem Videomonitor angezeigt wird.

Um einen externen Monitor verwenden zu können, müssen Sie ein digitales Gerät wie eine Kamera oder eine digitale Bandmaschine an Ihr Avid Xpress DV-System anschließen.

Nähere Informationen über den Anschluss einer Kamera oder Bandmaschine und eines Videomonitors an Ihr System finden Sie im Kapitel „Installieren der Avid-Software und der Schnittgeräte“ des *Avid Xpress DV Starthandbuchs*.

Aktivieren der Einstellungen für den Videomonitor

Nachdem Sie die Kamera bzw. digitale Bandmaschine und den Videomonitor mit Ihrem Avid Xpress DV-System verbunden haben, müssen Sie Ihr System so konfigurieren, dass es Videomaterial auf dem Videomonitor ausgibt. Verwenden Sie dazu in der Scroll-Liste Settings die Einstellung Video Display.

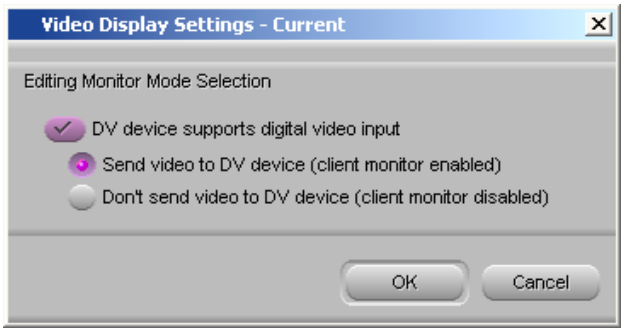
So konfigurieren Sie die Einstellungen für die Videoanzeige:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Video Display.

   Das Dialogfeld Video Display Settings wird geöffnet.


Video Display Settings - Current
Editing Monitor Mode Selection
DV device supports digital video input
Send video to DV device (client monitor enabled)
Don't send video to DV device (client monitor disabled)
OK
Cancel

3. Wenn die Option DV device supports digital video input noch nicht aktiviert ist, wählen Sie sie aus.
4. Wählen Sie die Option Send video to DV device (client monitor enabled) aus.
5. Klicken Sie auf OK.

   Avid Xpress DV sendet das Video nun an den externen Monitor.

Wenn kein Videomonitor angeschlossen ist, können Sie das Material zumindest auf der Kamera anzeigen lassen.

Unterstützen einer Kamera ohne Videoeingang

Wenn Sie eine Kamera anschließen, die keinen Videoeingang hat, kann das Video nicht auf einem externen Monitor angezeigt werden.

So unterstützen Sie eine Kamera ohne Videoeingang:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.
2. Doppelklicken Sie auf Video Display.

   Das Dialogfeld Video Display Settings wird geöffnet.
3. Deaktivieren Sie die Option DV device supports digital video input.

Die Option Send video to DV device (Client monitor enabled) wird ausgegraut, und das Video wird nur auf dem Desktop angezeigt.

Das nächste Mal, wenn Sie eine Digitalkamera mit Videoeingang anschließen und einen externen Monitor verwenden möchten, müssen Sie die Option DV device supports digital video input aktivieren. Avid Xpress DV stellt dann die Desktop-Videoeinstellungen wieder auf den vorherigen Zustand zurück und erzeugt die Desktop-Videoanzeige mittels des DV-Geräts.

Anzeigemethoden

Es gibt mehrere Möglichkeiten zum Bearbeiten von Clips und Sequenzen; Sie können sie abhängig von den Projektanforderungen und Ihren Vorlieben verwenden. Jede Methode hat ihre eigenen Vorteile, die im Folgenden beschrieben werden:

- **Anzeigen in Bins:** In der Bildansicht sehen Sie in den Bins eine bildliche Darstellung der Clips. Wenn Sie die Textansicht wählen, können Sie die Clips auch namentlich auflisten. Siehe **„Textansicht“ auf Seite 9-26**.
- **Anzeigen in den Player-Popup-Monitoren:** Sie können Clips und Sequenzen in Player-Popup-Monitore laden. Dort können Sie Clips sichten, markieren oder subkatalogisieren, um sie in einer Sequenz zu verwenden, die Sie im Composer-Monitor erstellen.
- **Anzeigen im Composer-Monitor:** Sie können eine Sequenz in den Composer-Monitor laden und sie dort sichten und markieren bzw. überarbeiten. Clips können nicht direkt in den Composer-Monitor geladen werden.
- **Anzeigen in der Timeline:** Die Timeline dient zur Anzeige einzelner Spuren einer Sequenz oder eines Zuspielclips.

Laden und Löschen von Filmmaterial

Sie können einzelne oder mehrere Clips in den Player-Popup-Monitor laden, und Sie können Sequenzen in den Composer-Monitor laden. Darüber hinaus können Sie Clips und Sequenzen über das Menü Clip Name anzeigen.

Laden in den Player-Popup- und Composer-Monitor

So laden Sie einen Clip oder eine Sequenz in den Player-Popup-Monitor:

1. Öffnen Sie eine Bin, und suchen Sie den gewünschten Clip bzw. die Sequenz.
2. Doppelklicken Sie auf den Clip oder die Sequenz. Klicken Sie zum Laden mehrerer Clips bzw. Sequenzen bei gedrückter Strg-Taste auf die jeweiligen Einträge.

   Es erscheint für jeden ausgewählten Clip bzw. jede Sequenz ein Player-Popup-Monitor.



Sie können Sequenzen auch laden, indem Sie darauf klicken und sie aus der Bin in den Monitor ziehen.

So laden Sie eine Sequenz in den Composer-Monitor:

1. Öffnen Sie eine Bin, und suchen Sie die Sequenz.
2. Ziehen Sie die Sequenz in den Composer-Monitor oder in die Timeline.

   Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf mehrere Sequenzen, um diese gleichzeitig zu laden.



Wenn Sie eine neue Sequenz starten, müssen Sie den ersten Clip in die Timeline ziehen. Sie können ihn nicht in den Composer-Monitor ziehen.

Menü Clip Name

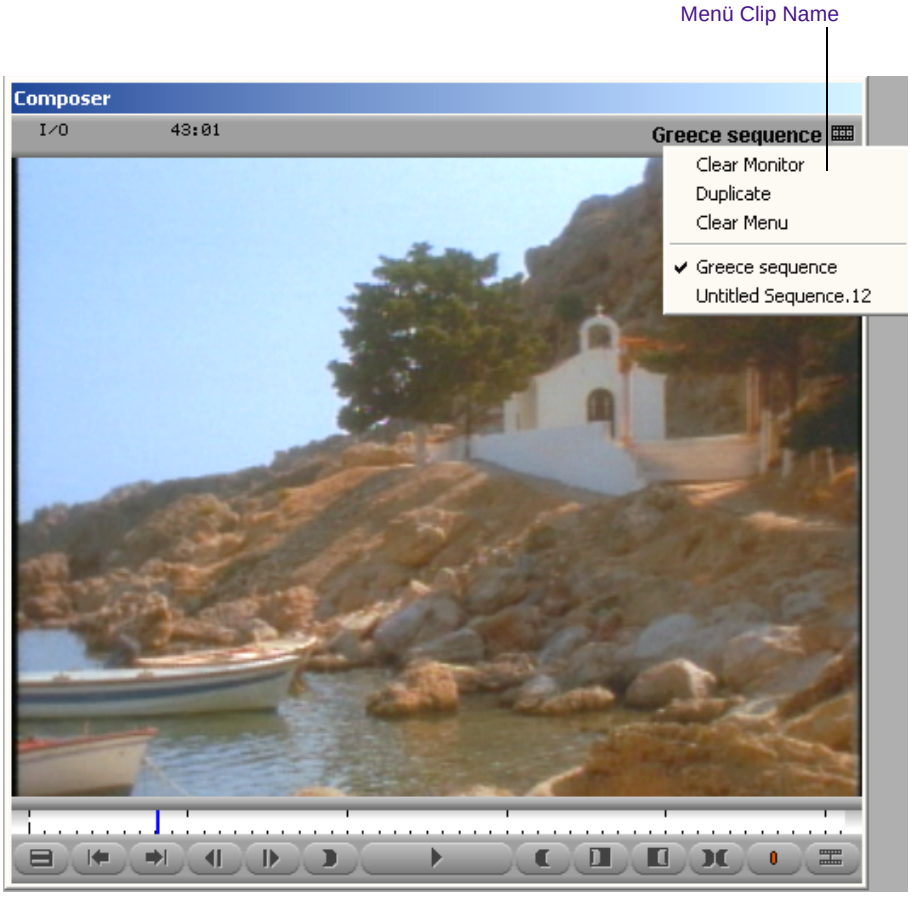
Wenn Sie Clips in einen Monitor geladen haben, können Sie mit dem Menü Clip Name, das sich über jedem Monitor befindet, zwischen den einzelnen Clips umschalten und Clips aus den Monitoren löschen.

Umschalten zwischen geladenen Sequenzen

Im Composer-Monitor wird jeweils nur eine Sequenz angezeigt, auch wenn Sie mehrere Sequenzen in den Monitor geladen haben.

So blenden Sie eine alphabetische Liste der geladenen Sequenzen ein und wählen eine andere Sequenz zur Ansicht aus:

1. Klicken Sie auf den Namen der aktuellen Sequenz über dem Monitor, um das Menü Clip Name aufzurufen.



2. Wählen Sie einen anderen Sequenznamen aus dem Menü aus. Die ausgewählte Sequenz ersetzt die aktuelle Sequenz im Monitor.

Soll die Liste der Sequenzen in der Reihenfolge sortiert werden, in der sie geladen wurden, halten Sie beim Öffnen des Menüs Clip Name die Alt-Taste gedrückt.

Löschen von Sequenzen aus Monitoren

So löschen Sie die Monitoranzeige oder die Sequenznamen über das Menü:

1. Klicken Sie auf den über dem Composer-Monitor angezeigten Namen der aktuellen Sequenz, um das Menü Clip Name aufzurufen.
2. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

Befehl	Funktion
Clear Monitor	Löscht die angezeigte Sequenz, so dass der Monitor schwarz erscheint. Die Sequenzen sind weiterhin geladen
Clear Menu	Löscht die Liste aller geladenen Sequenznamen, so dass nur die aktuelle Sequenz angezeigt bleibt

Verändern der Größe von Monitoren

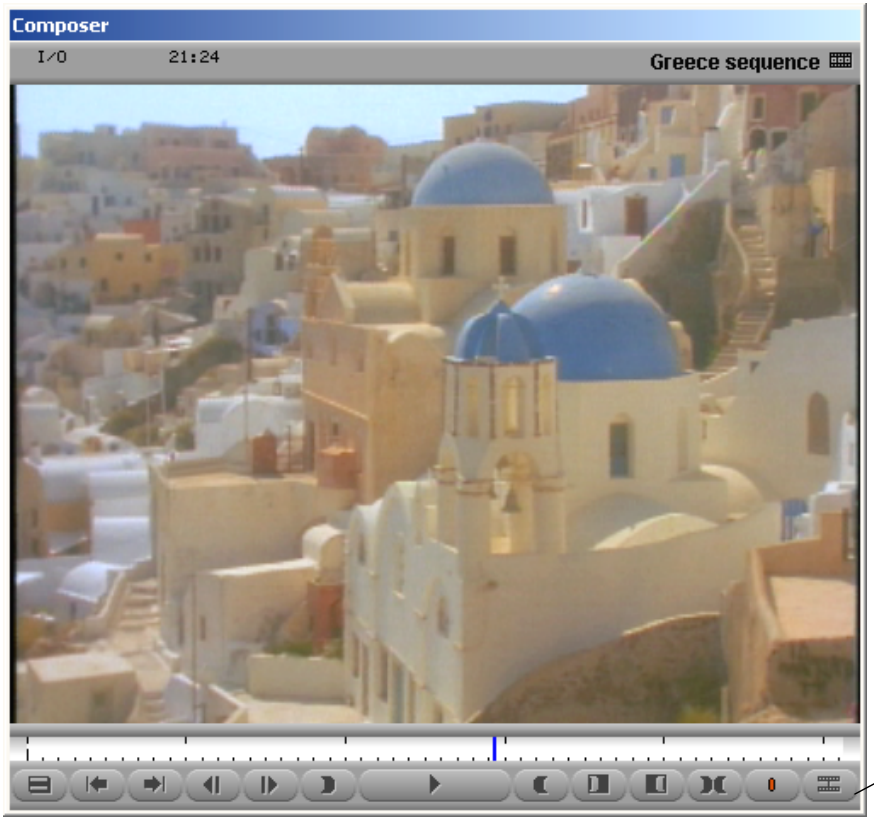
Sie können die Größe des Composer-Monitors und der Player-Popup-Monitore verändern, um mehr Platz für die Anzeige der Timeline oder anderer Fenster zu schaffen. Sie können das Video vollständig ausblenden oder die Größe des Monitors verändern.

Ausblenden des Videos im Composer-Monitor

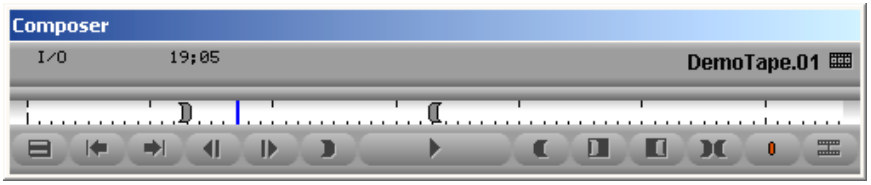
Sie können die Größe des Composer-Monitors verändern, so dass nur die Positionsleisten, die Schaltflächen für Schnittfunktionen und der Informationsteil über den Monitoren angezeigt werden. Kein Video wird angezeigt.

So blenden Sie das Video in einem Monitor aus:

Klicken Sie auf die rechte untere Ecke und ziehen Sie sie, bis das Video verschwunden ist.



Das Video wird ausgeblendet. Nur die Positionsleisten, die Schaltflächen für Schnittfunktionen und die Informationen über den Monitoren werden angezeigt.



So blenden Sie das Video im Monitor wieder ein:

Klicken Sie auf die rechte untere Ecke und ziehen Sie nach unten, bis das Video wieder sichtbar wird.

Verändern der Größe des Composer-Monitors

Sie können die Größe des Composer-Monitors auf unterschiedliche Weise verändern.

So verändern Sie die Größe des Monitors:

1. Klicken Sie auf eine Stelle im Composer-Monitor, um ihn zu aktivieren.
2. Klicken Sie in die rechte untere Ecke des Fensters, und ziehen Sie es auf die Größe, die der Monitor haben soll.

   Der Monitor wird in der neuen Größe angezeigt.

Wiedergabesteuerung

Es gibt mehrere Möglichkeiten zum Abspielen, Betrachten und Anfahren von Clips:

- Sie können unmittelbar auf Bilder zugreifen oder sich mit Hilfe des Positionszeigers in der Positionsleiste unter den Monitoren durch das Filmmaterial bewegen.

- Sie können Filmmaterial mit Hilfe von benutzerdefinierten Schaltflächen oder der Maus normal, schrittweise oder im Shuttle-Verfahren abspielen.
- Sie können ebenfalls mit Hilfe der entsprechenden Tastaturbefehle normal, schrittweise oder im Shuttle-Verfahren abspielen.

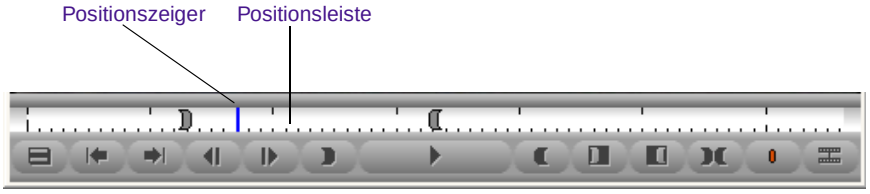
Wenn Sie versuchen, eine Sequenz abzuspielen, und der Umriss des Composer-Monitors blinkt, wird dieser von einem anderen Fenster verdeckt. Klicken Sie auf den Composer-Monitor, um ihn in den Vordergrund zu holen, oder verschieben Sie das Fenster, das ihn verdeckt.

Positionsleisten und -zeiger

Wenn Sie schnell auf Bilder innerhalb eines in den Monitor geladenen Clips zugreifen oder sich durch das Filmmaterial bewegen wollen, haben Sie folgende Möglichkeiten:

Verwenden Sie die Positionszeiger, die in den Positionsleisten unter dem Zuspiel-Popup- und dem Composer-Monitor angezeigt werden. Der Positionszeiger erscheint auch in der Timeline, wenn Sie eine Sequenz anzeigen.

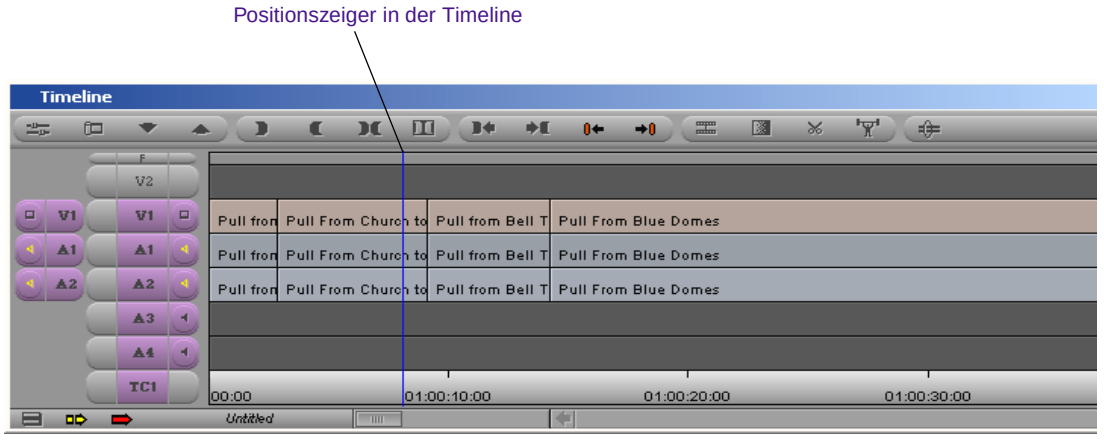
Verschieben Sie den Positionszeiger innerhalb der Positionsleiste unter den Monitoren, indem Sie auf eine beliebige Stelle in der Leiste klicken oder den Positionszeiger nach links oder rechts ziehen. Je schneller Sie den Positionszeiger ziehen, desto schneller bewegen Sie sich auch durch das Filmmaterial.



Klicken Sie auf eine andere Stelle in der Timeline, um den Positionszeiger dorthin zu versetzen, oder ziehen Sie ihn mit

unterschiedlicher Geschwindigkeit durch das Filmmaterial. In der Timeline zeigt der Positionszeiger Ihre Position innerhalb der Sequenz an. Er befindet sich stets an derselben Position wie der Positionszeiger in der Positionsleiste des Composer-Monitors.

Klicken Sie links oder rechts außen in die Timeline, um direkt an den Anfang oder das Ende eines Clips oder einer Sequenz zu gelangen.



Schaltflächen

Die Schaltflächen, die unter dem Composer-Monitor und in den Player-Popup-Monitoren angezeigt werden, können zum Abspielen und zur schrittweisen Wiedergabe des Filmmaterials benutzt werden. Sie können hierzu jedoch auch die Tastatur verwenden.

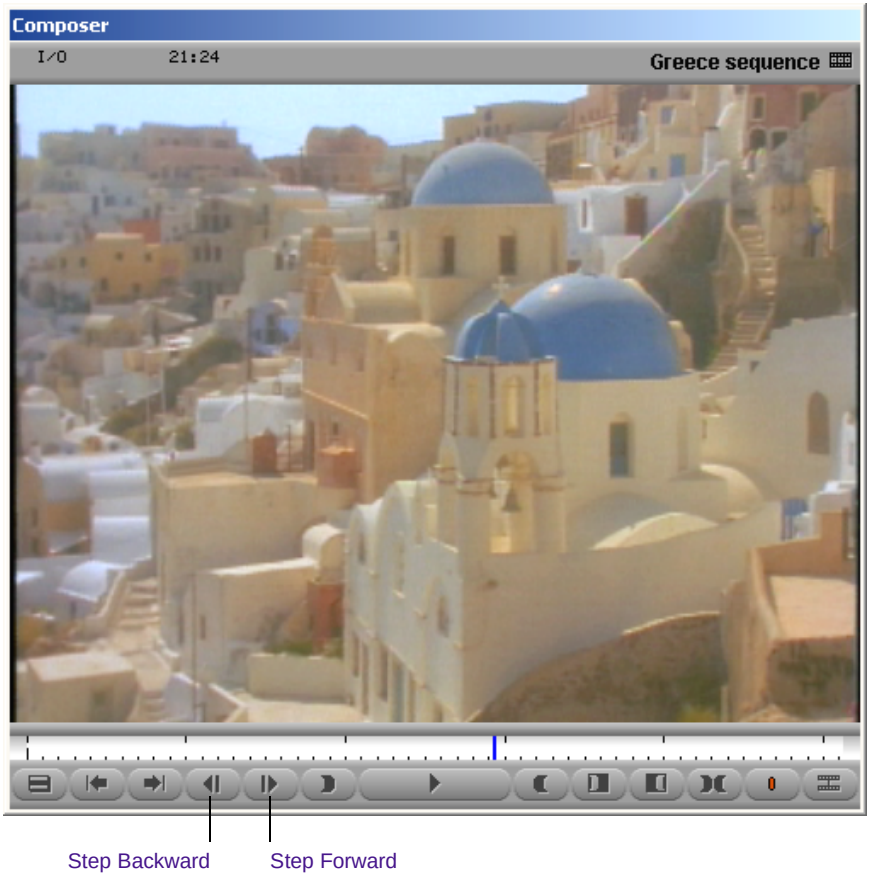
So spielen Sie den Clip vorwärts oder rückwärts in Einheiten von einem Bild ab:

Klicken Sie auf die Schaltflächen Step (Jog) unter den Monitoren.

So spielen Sie den Clip vorwärts oder rückwärts in Einheiten von zehn Bildern ab:

Drücken Sie die Taste 1 (rückwärts) oder 2 (vorwärts) auf der Tastatur.

Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltflächen Step (oder Jog) unter den Monitoren.



So spielen Sie Filmmaterial schrittweise ab:

1. Laden Sie einen Clip in einen Player-Popup-Monitor oder eine Sequenz in den Composer-Monitor.
2. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um



- ein Bild vorwärts zu gehen
- ein Bild rückwärts zu gehen

Informationen zur Tastatur

Das Aussehen der Keyboard-Palette hängt vom Typ der Tastatur ab, die an Ihr Avid Xpress DV-System angeschlossen ist. Wenn eine Avid-unterstützte internationale Tastatur an Ihr Avid Xpress DV-System angeschlossen ist, entspricht die Keyboard-Palette dieser Tastatur.



Mit den J-K-L-Tasten der Tastatur können Sie Filmmaterial mit verschiedenen Geschwindigkeiten abspielen, schrittweise (Jogging) oder im Shuttle-Verfahren durchgehen. Diese Funktion, die auch als *Drei-Tasten-Funktion* oder *Wiedergabe mit variabler Geschwindigkeit* bezeichnet wird, gestattet es Ihnen, die Wiedergabe mit Hilfe von drei Fingern präzise zu steuern.

So zeigen Sie die Tastatureinstellungen an:

Doppelklicken Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings auf Keyboard.

Die Keyboard-Palette wird eingeblendet.



Einige internationale Tastaturen können von der hier gezeigten abweichen.

Spulen (Shuttle-Verfahren) mit Hilfe der J-K-L-Tasten

So bewegen Sie das Filmmaterial mit den J-K-L-Tasten im Shuttle-Verfahren:

1. Laden Sie einen Clip in den Player-Popup-Monitor oder eine Sequenz in den Composer-Monitor.
2. Spulen Sie das Video mit den J-K-L-Tasten in verschiedenen Geschwindigkeiten:

   Drücken Sie zum Vorwärtsbewegen mit normaler Geschwindigkeit die Taste L. Sie können die Geschwindigkeit gemäß der folgenden Tabelle erhöhen:

Drücken der L-Taste	Abspielgeschwindigkeit	NTSC-Rate	PAL-Rate
zweimal	2x Normalgeschwindigkeit	60 B/s	50 B/s
dreimal	3x Normalgeschwindigkeit	90 B/s	75 B/s
viermal	5x Normalgeschwindigkeit	150 B/s	125 B/s
fünfmal	8x Normalgeschwindigkeit	240 B/s	200 B/s

Drücken Sie zum Rückwärtsbewegen mit den gleichen Geschwindigkeitserhöhungen die Taste J.

Drücken Sie die Tasten K und L gleichzeitig, um einen langsamen Vorlauf (8 B/s für NTSC, 6 B/s für PAL) durchzuführen.

Drücken Sie die Tasten K und J gleichzeitig, um einen langsamen Rücklauf durchzuführen.

Halten Sie die Taste K gedrückt, und drücken Sie wiederholt die Taste L bzw. J, um das Filmmaterial Bild für Bild durchzugehen.

So halten Sie den Shuttle-Vorgang an:

Drücken Sie die K-Taste.

So beenden Sie den Shuttle-Vorgang:

Drücken Sie die Leertaste.

Navigieren mit Pos1, Ende und den Pfeiltasten

Neben den in der Anwendung dargestellten Tasten können Sie auch die folgenden Tasten Ihrer Tastatur verwenden, um sich durch Clips und Sequenzen zu bewegen:

Taste	Funktion
Pos1-Taste	Springt zum Anfang eines Clips oder einer Sequenz
Ende-Taste	Springt zum Ende eines Clips oder einer Sequenz
Linkspfeil	Geht im Filmmaterial ein Bild rückwärts. Durch Drücken der Linkspfeil-Taste bei gedrückter Alt-Taste bewegen Sie das Video um 10 Bilder rückwärts
Rechtspfeil	Geht im Filmmaterial ein Bild vorwärts. Durch Drücken der Rechtspfeil-Taste bei gedrückter Alt-Taste bewegen Sie das Video um 10 Bilder vorwärts

Play Length-Zeiger (In Use)



Diese Anzeige soll Sie daran erinnern, die Play Length-Funktion, bevor Sie mit wichtigen Wiedergabe- und Prüfvorgängen beginnen, auszuschalten.

So verwenden Sie die Play Length-Funktion:

1. Wählen Sie im Menü Tools die Option Command Palette, und klicken Sie auf die Registerkarte Play.
2. Wählen Sie Active Palette aus.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Play Length.

   Die Schaltfläche Play wird weiß hervorgehoben. Ist die Play Length-Funktion aktiv, wird die Sequenz nach einer Minute abgebrochen.

Markieren und Subkatalogisieren von Filmmaterial

Sie können den Bearbeitungsvorgang beschleunigen, indem Sie Clips vorab mit IN- und OUT-Marken versehen, Filmmaterial mit Hilfe von Locators subkatalogisieren oder Subclips erstellen.

Setzen von IN- und OUT-Marken

Sie können Clips vorab mit IN- und OUT-Marken versehen, was mehrere Vorteile hat:

- Sequenzen können sehr schnell konstruiert werden, indem die markierten Clips nacheinander durch Splicing eingefügt werden.
- Sie können das Rohschnittverfahren oder *Storyboard*-Editing benutzen, so dass Sie mehrere vorsortierte Clips sofort in eine Sequenz einfügen können. Siehe **„Erstellen eines sofortigen Rohschnitts“ auf Seite 13-11**.
- Vor dem Laden eines einzelnen Clips können Sie die Clips in der Bin abspielen und markieren und auf diese Weise mehrere Schritte sparen.

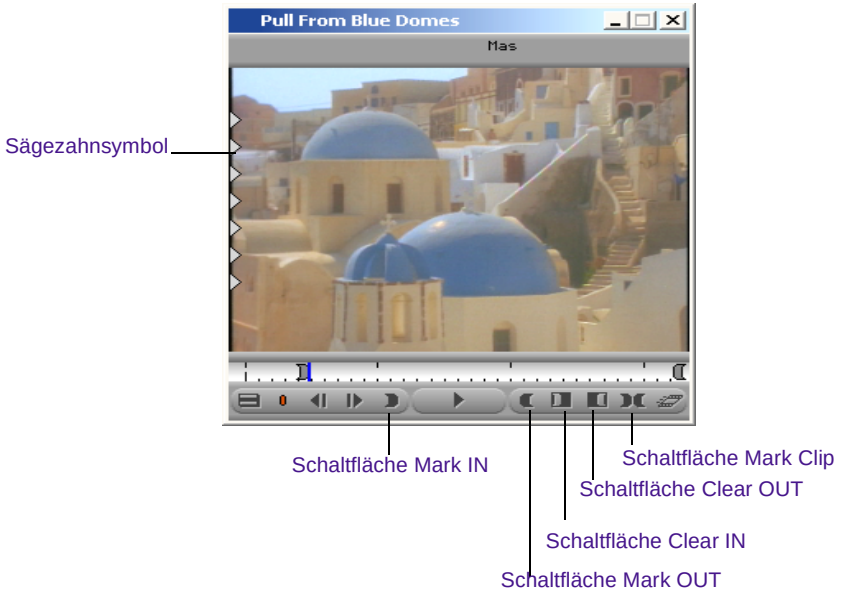
Selbst wenn Ihre Markierungen zu diesem Zeitpunkt nicht genau platziert sind, können Sie im Avid Xpress DV-System zu einem späteren Zeitpunkt die Schnittstellen trimmen und die Sequenz genau einrichten, ohne das Material neu zu bearbeiten.

So setzen Sie IN- und OUT-Marken, bevor Sie sie einer Sequenz hinzufügen:

1. Laden Sie eine Sequenz in den Composer-Monitor oder einen Clip in einen Player-Popup-Monitor.
2. Spielen Sie das Material mit normaler Geschwindigkeit oder schrittweise ab. Benutzen Sie die J-K-L-Tasten, wenn Sie einen Clip in einer Bin wiedergeben.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark IN unter dem Monitor, um eine IN-Marke zu setzen und die Wiedergabe abzubrechen. Benutzen Sie die Mark IN-Taste auf der Tastatur, wenn Sie einen Clip in einer Bin markieren. (Die Mark IN-Taste auf der Tastatur beendet die Wiedergabe nicht.)

   Das Sägezahnsymbol erscheint entlang der linken Seite des Monitors, um das IN-Bild zu kennzeichnen.



4. Setzen Sie die Wiedergabe fort, oder spielen Sie das Material schrittweise weiter ab (Jogging).

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark OUT unter dem Monitor, um eine OUT-Marke zu setzen und die Wiedergabe abzubrechen. Benutzen Sie die Mark OUT-Taste auf der Tastatur, wenn Sie einen Clip in einer Bin markieren.

   Das Sägezahnsymbol erscheint entlang der rechten Seite des Monitors, um das OUT-Bild zu kennzeichnen.

Löschen einer Marke und Setzen einer neuen

Sie können Marken löschen und neue setzen.

So löschen Sie die IN-Marke:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Clear IN (oder drücken Sie die D-Taste).

So löschen Sie die OUT-Marke:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Clear OUT (oder drücken Sie die F-Taste).

So löschen Sie sowohl die IN- als auch die OUT-Marke:

Drücken Sie die Taste Clear Both Marks (die G-Taste).

So setzen Sie eine neue IN-Marke:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark IN, wenn Sie ein anderes Bild erreichen.

So setzen Sie eine neue OUT-Marke:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark OUT, wenn Sie ein anderes Bild erreichen.

Ziehen von IN- und OUT-Marken

So platzieren Sie IN- und OUT-Marken anhand von visuellem Feedback:

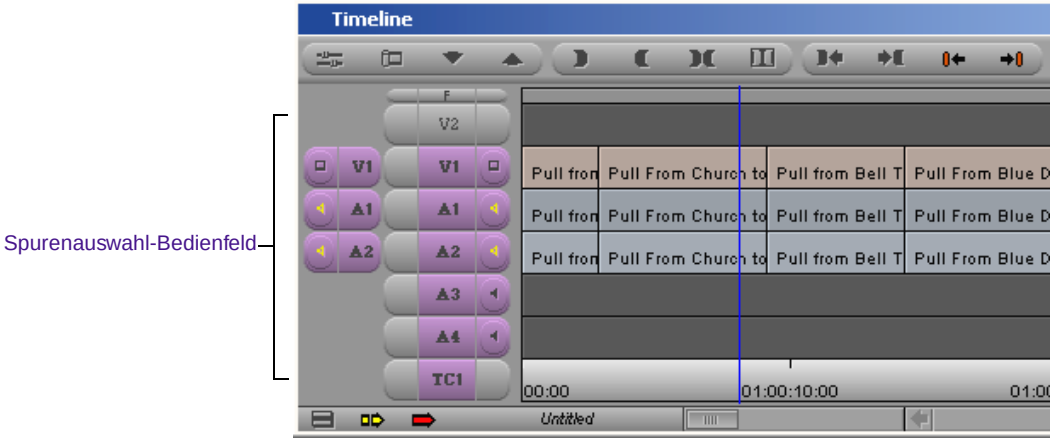
Ziehen Sie bei gedrückter Alt-Taste IN- und OUT-Marken an sichtbare Positionen.

Markieren von ganzen Clips oder Segmenten

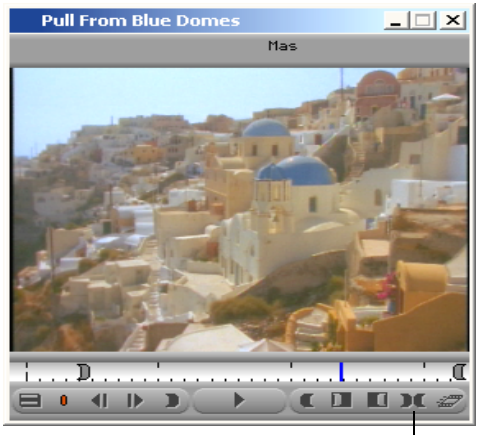
So markieren Sie einen ganzen Clip oder ein Segment:

Ein Segment in einer Sequenz besteht aus dem Material zwischen zwei Schnittpunkten.

1. Laden Sie eine Sequenz in den Composer-Monitor oder einen Clip in einen Player-Popup-Monitor.
2. Zum Markieren einer Sequenz bewegen Sie den Positionszeiger zu dem gewünschten Segment.
3. Wählen Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld in der Timeline die Spuren aus, in denen sich das Material befindet, das Sie markieren möchten.



4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark Clip unter dem Monitor.



Wenn Sie die aktuelle Spurenauswahl ignorieren und den kürzesten Clip an der aktuellen Position in der Sequenz markieren möchten, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche Mark Clip.

Markieren von Audioclips

Sie können Audio und Video unabhängig voneinander schneiden, indem Sie die Schaltflächen Audio Mark verwenden. Diese Funktion ist nützlich, um einen Overlap-Schnitt (Split- oder L-Schnitt) durchzuführen.

So setzen Sie IN- und OUT-Marken für Audiospuren:

1. Laden Sie einen Clip oder eine Sequenz in einen Monitor.
2. Wählen Sie die Spuren aus, die den Schnitten entsprechen, welche markiert werden sollen.
3. Platzieren Sie den Positionszeiger dort, wo Sie den Audio-Clip markieren möchten.
4. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.

   Das Fenster Command Palette wird eingeblendet.

5. Klicken Sie auf die Registerkarte Edit.
6. Wählen Sie Active Palette aus.
7. Führen Sie einen oder beide der folgenden Schritte aus:


Audio Mark IN

Klicken Sie auf die Schaltfläche Audio Mark IN, um eine IN-Marke zu setzen.


Audio Mark OUT

Klicken Sie auf die Schaltfläche Audio Mark OUT, um eine OUT-Marke zu setzen.

Darüber hinaus können Sie mit Hilfe der Schaltflächen Audio Mark einen Overlap-Schnitt für eine Audiospur erzeugen. Siehe **„Erzeugen von Overlap-Schnitten“ auf Seite 15-13**.

Die Tool-Palette

Die Tool-Palette enthält zusätzliche Schaltflächen für Schnitt- und Navigationsfunktionen. Die Schaltflächen der Tool-Palette können mit oder ohne Beschriftungen angezeigt werden. Sie können die Tool-Palette abtrennen, so dass sie an einer anderen Stelle auf dem Bildschirm angezeigt wird.

So öffnen Sie das Fenster Tool Palette:



Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu unter dem Player-Popup- oder Composer-Monitor.

Das Fenster Tool Palette wird eingeblendet.





Wird nur ein Teil der Schaltflächen angezeigt, klicken Sie in die rechte untere Ecke der Tool-Palette, und ziehen Sie sie nach rechts unten, damit die ganze Tool-Palette sowie leere Schaltflächen, denen Funktionen zugewiesen werden können, angezeigt werden.

So zeigen Sie die Namen der Schaltflächen in der Tool-Palette an:

Platzieren Sie den Mauszeiger über einer Schaltfläche.

Der Name der Schaltfläche wird in einem gelben ToolTip-Feld angezeigt.

So zeigen Sie Beschriftungen zu Schaltflächen in der Tool-Palette an:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

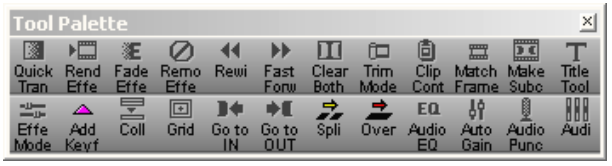
2. Doppelklicken Sie auf Interface.

   Das Dialogfeld Interface wird angezeigt.

3. Wählen Sie Show Labels in Tool palette aus.

4. Klicken Sie auf OK.

   Die Namen der Schaltflächen erscheinen in den Schaltflächen unterhalb der Symbole.



So trennen Sie die Tool-Palette ab und verschieben sie an eine andere Stelle:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu unter dem Player-Popup- oder dem Composer-Monitor.

2. Klicken Sie auf die Tool-Palette, und ziehen Sie sie an eine andere Stelle in der Anwendung.

Die obere Timeline-Symbolleiste

Avid Xpress DV enthält eine Symbolleiste oben in der Timeline.



Sie können mit dieser Symbolleiste Bearbeitungsschritte durchführen und ihr auch weitere Schaltflächen zuweisen. Informationen zum Zuweisen von Schaltflächen finden Sie unter **„Zuweisen von wählbaren Schaltflächen“ auf Seite 4-5**.

Sie können die obere Timeline-Symbolleiste ein- oder ausblenden.

So blenden Sie die obere Timeline-Symbolleiste ein:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Timeline.

   Das Dialogfeld Timeline Settings wird eingeblendet.

3. Klicken Sie auf die Registerkarte Display.

4. Wählen Sie Show Toolbar aus, und klicken Sie auf OK.

Erstellen von Subclips

Wenn Sie Filmmaterial mit IN- und OUT-Marken versehen haben, können Sie entweder den ganzen Clip zusammen mit den Marken speichern, oder Sie können anhand der Marken Subclips erstellen und so einen längeren Masterclip in kleinere Segmente unterteilen.

Dies geschieht ähnlich wie beim Erstellen der Kopierer Ihrer besten Filmszenen vor dem Schneiden. Subclips verweisen nicht direkt auf die Originalmedien. Sie bleiben mit den Masterclips verbunden, aus denen sie stammen, und nur diese verweisen auf die aufgezeichneten Mediendateien, die sich auf Ihren Speicherlaufwerken befinden. Auf

diese Weise wird sichergestellt, dass niemals Originalfilmmaterial verloren geht.

Sie können Subclips direkt von den markierten Ausschnitten in den Monitoren erstellen, indem Sie eine der beiden folgenden Vorgehensweisen wählen.

So erstellen Sie mit Hilfe der Alt-Taste einen Subclip:

1. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt.
2. Ziehen Sie das Bild aus dem Monitor in die Bin, in der Sie den Subclip speichern möchten.

So erstellen Sie einen Subclip mit Hilfe der Schaltfläche Make Subclip:



1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu unter dem Monitor.

   Die Tool-Palette wird eingeblendet.

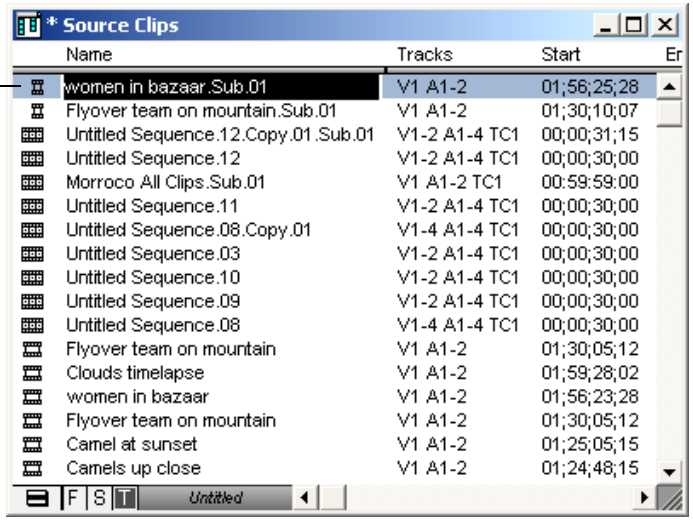


2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Make Subclip, um den Subclip zu erstellen und in der aktiven Bin abzulegen (sofern keine andere Einstellung vorgenommen wurde).

   Wenn Sie beim Klicken auf die Schaltfläche Make Subclip die Alt-Taste gedrückt halten, können Sie in einem Dialogfeld eine Ziel-Bin für den Subclip auswählen.

Der neue Subclip wird nun in der Bin aufgeführt und mit einem Symbol als solcher gekennzeichnet; ferner wird ihm die nummerierte Dateinamenerweiterung *.Sub.n* zugewiesen, wie in der folgenden Abbildung gezeigt.

Ein neuer Subclip, wie in der Textansicht beschrieben



Subclips schränken Ihren Zugriff auf die aufgezeichneten Original-Masterclips beim Trimmen nicht ein. Wenn Sie über die gesetzten IN- und OUT-Marken hinaus trimmen müssen, um den Subclip zu verlängern oder zu verkürzen, dann kann Ihr System diese Änderungen während des Trimmens berücksichtigen. Weitere Informationen zum Trimmen finden Sie in **Kapitel 15**.

Locators

Locators sind eine Art elektronisches Lesezeichen. Sie erleichtern das Auffinden und Identifizieren von bestimmten Bildern während der Bearbeitung. Wenn Sie den Locators Kommentare hinzufügen, die bestimmte Schlüsselwörter enthalten, können Sie die Clips mit Hilfe der üblichen Suchverfahren schnell finden. Das Fenster Locators enthält Informationen zu den Locators.

Die Registerkarte More der Command-Palette enthält acht Add Locator-Schaltflächen. Jede Schaltfläche Add Locator hat eine andere Farbe, so dass Sie Locators nach Farbe gruppieren können. Beispielsweise können Sie die rote Schaltfläche Add Locator zur

Kennzeichnung von Farbkorrekturen und die blaue für Schwenks verwenden.

Verwendungsmöglichkeiten für Locators

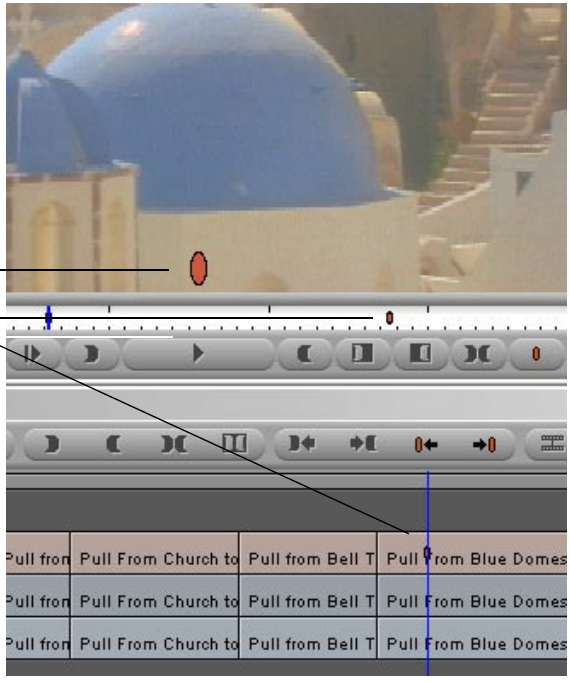
Für Locators gibt es zahlreiche Verwendungsmöglichkeiten. Einige Beispiele:

- **Visuelle Spurausrichtung:** Verwenden Sie Locators an übereinstimmenden Stellen in synchronisierten Audio- und Videospuren, so dass Sie bei einer Desynchronisation der Spuren die Synchronität durch visuelle Ausrichtung der Locators in der Timeline wiederherstellen können.
- **Musik-Markierungen**: Verwenden Sie Locators, um die IN- und OUT-Marken für Musik zu setzen.
- **Trimm-Markierungen**: Verwenden Sie Locators in der Timeline, um direkt zu einem Schnittpunkt zurückzukehren, den Sie für das Trimmen zu einem späteren Zeitpunkt vorgesehen haben.
- **Schwenk-Markierungen:** Verwenden Sie Locators, um Schwenks mit Kommentaren zu versehen, so dass Sie diese mit Hilfe einfacher Suchverfahren wiederfinden können, wenn Sie Jump-Frame-Schnitte mit Schwenks abdecken möchten.
- **Ersetzungsmarkierungen:** Verwenden Sie Locators, um Füllsegmente mit Kommentaren zu markieren und so die Materialien zu identifizieren, die das Füllmaterial ersetzen sollen.
- **Semipermanente IN- oder OUT-Marken:** Verwenden Sie Locators mit der Schaltfläche Mark Locators, um mehrere Gruppen von Locators einem langen Clip hinzuzufügen usw.
- **Hinzufügen von Kommentaren zu EDLs:** Verwenden Sie Locators, um Kommentare zu Sequenzclips hinzuzufügen, damit diese in von Ihnen erstellten Listen angezeigt werden, z.B. EDLs oder Schnittlisten.
- **Anzeigen der Kommentare des Schnittprüfers**: Verwenden Sie das Fenster Locators, um die Kommentare des Schnittprüfers und

das betreffende Bild anzuzeigen. Siehe **„Review & Approval-Service“ auf Seite 19-37**.

- **Drucken einer Liste von Kommentaren:** Verwenden Sie das Fenster Locators, um eine Liste von Änderungen oder Kommentaren auszudrucken, die Sie an die an der Produktion Beteiligten austeilen können.

Wenn Sie einen Locator einfügen, erscheint er in der Timeline, in der Positionsleiste und am unteren Rand des Bildes im Monitor als Oval. Die Farbe des Ovals entspricht der Farbe der verwendeten Locator-Schaltfläche.


Anzeige des Locators im Monitor, in der Positionsleiste und der Timeline
Pull from
Pull From Church to
Pull from Bell T
Pull From Blue Domes

Sie können Ihrem Zuspielmaterial während des Schneidens Locators hinzufügen, wie in **„Hinzufügen von Locators während des Schneidens“ auf Seite 12-42** beschrieben.

Hinzufügen von Locators während des Schneidens

So fügen Sie während einer Schnittsitzung Locators und Kommentare hinzu:

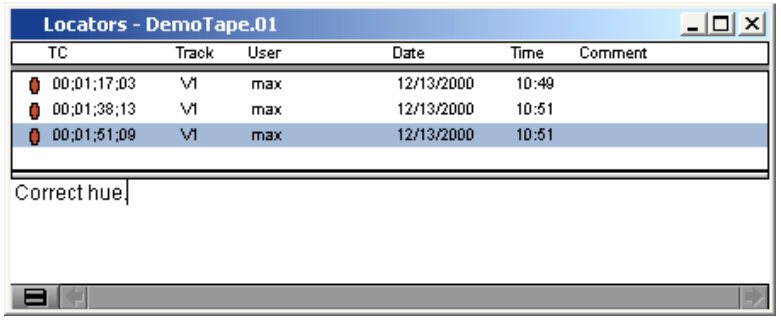
1. Laden Sie eine Sequenz oder einen Clip.
2. (Optional) Wählen Sie eine bestimmte Spur mit dem Spurenauswahl-Bedienfeld. Siehe **„Spurenauswahl-Bedienfeld“ auf Seite 14-12**.



3. Fahren Sie das gewünschte Bild an, und klicken Sie auf eine Add Locator-Schaltfläche. Die Add Locator-Schaltflächen befinden Sie auf der Registerkarte More der Command-Palette.

   Das Locator-Oval erscheint in der Timeline, in der Positionsleiste und am unteren Rand des Bildes im Monitor.
4. Doppelklicken Sie auf den Locator in der Positionsleiste unter dem Monitor, oder klicken Sie auf das große Oval im Bild des Monitors.

   Das Fenster Locators wird geöffnet. Siehe **„Fenster Locators“ auf Seite 12-45**.



5. Klicken Sie auf die Informationszeile des Locators, die im oberen Abschnitt des Fensters Locators angezeigt wird.

   Die Locator-Informationszeile wird hervorgehoben.
6. Geben Sie Ihre Kommentare im Bereich für die Kommentareingabe des Fensters Locators ein.

7. Drücken Sie die Tabulatortaste, oder schließen Sie das Fenster Locators, um Ihre Kommentare zu speichern. Zum Speichern Ihrer Kommentare können Sie auch die Eingabetaste auf dem Zahlenblock drücken.

   Die Informationen werden mit dem markierten Bild gespeichert. Die erste Zeile der Informationen erscheint im Monitor am unteren Rand des Bildes.

So gehen Sie während des Schneidens schnell zu einem Bild mit einem Locator:

Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Find aus, um einen bestimmten Kommentar zu suchen.

Wechseln zum vorherigen bzw. nächsten Locator

So wechseln Sie zum vorherigen bzw. nächsten Locator:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.

   Das Fenster Command Palette wird eingeblendet.

2. Klicken Sie auf die Registerkarte Move.

3. Wählen Sie Active Palette aus.

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Go to Previous Locator bzw. Go to Next Locator.


Schaltfläche Go to Previous Locator


Schaltfläche Go to Next Locator

Der Positionszeiger bewegt sich in die von Ihnen festgelegte Richtung, und der Monitor zeigt das Bild an, auf dem der Locator liegt.



Sie können diese Schaltfläche der Tool-Palette oder der Keyboard-Palette zuweisen. Siehe ***„Zuweisen von wählbaren Schaltflächen“ auf Seite 4-5****.*

Kopieren von Locators aus Zuspielclips

Sie können sämtliche Locators, die in Ihren Zuspielclips enthalten sind, beim Schneiden direkt in die Sequenz kopieren. Die Locators und der dazugehörige Text erscheinen in allen Segmenten der Sequenz, die auf die Zuspielclips verweisen.

So kopieren Sie Locators aus dem Zuspielmaterial automatisch beim Schneiden:

1. Doppelklicken Sie im Projektfenster in der Scroll-Liste Settings auf Composer.

   Das Dialogfeld Composer Settings wird eingeblendet.

2. Klicken Sie auf die Registerkarte Edit.
3. Wählen Sie die Option Copy Source Locators.
4. Klicken Sie auf OK.

Markieren eines Bereichs mit Hilfe von Locators

Sie können den Bereich zwischen zwei Locators markieren, indem sie die Schaltfläche Mark Locators verwenden.

So markieren Sie den Bereich zwischen zwei Locators:

1. Platzieren Sie den Positionszeiger zwischen zwei Locators.
2. 
   Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark Locators, die sich auf der Registerkarte Edit der Command-Palette befindet.

   Der Bereich zwischen den beiden Locators ist damit ausgewählt.

Löschen eines Locators

So löschen Sie einen einzelnen Locator:

1. Wählen Sie in der Timeline oder der Positionsleiste einen Locator aus.

2. Drücken Sie die Löschtaste.

   Der ausgewählte Locator wird entfernt.

Weitere Informationen zur Verwendung des Fensters Locators zum Löschen von Locators finden Sie unter **„Löschen von Locators mit Hilfe des Fensters Locators“ auf Seite 12-49**.

Fenster Locators

Im Fenster Locators können Sie in dem aktuell geladenen Clip bzw. der Sequenz schnell Kommentare einfügen, zu Locator-Marken springen, Locators löschen und eine Liste der Locators drucken. Viele Funktionen im Fenster Locators entsprechen denen im Fenster Bin.

Im Fenster Locators können Sie folgende Aufgaben durchführen:

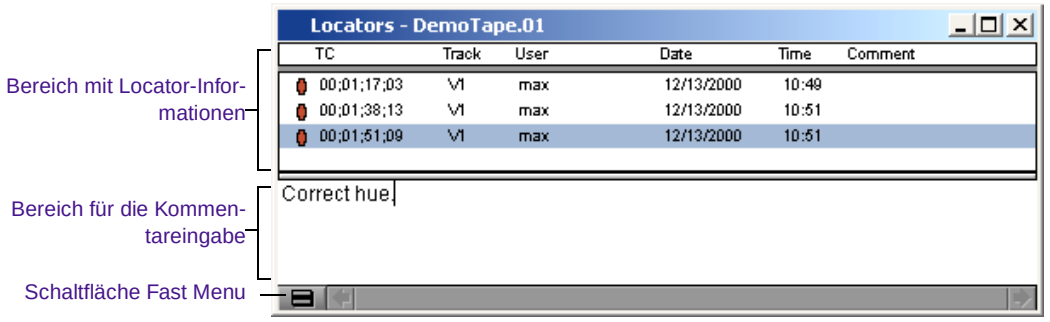
- Suchen nach Informationen zu jedem Locator
- Zugreifen auf das Schnellmenü Locators, in dem Sie folgende Aufgaben ausführen können:
  - Ändern und Sortieren der Anzeige
  - Anzeigen von Bildern als visuelle Referenz
  - Ändern der Farbe von Locator-Symbolen
  - Öffnen einer Review & Approval-Datei. Siehe **„Review & Approval-Service“ auf Seite 19-37**.
- Drucken des Fensters Locators

  Dies ist vor allem zum Auffinden und Auflisten bestimmter Bilder sinnvoll, die z.B. in einem Effekt verwendet werden sollen. Darüber hinaus können Sie eine Liste mit IN- und OUT-Marken erstellen, um Musik einzufügen.
- Wechseln zum Locator in der Sequenz oder dem Clip
- Löschen eines einzelnen oder mehrerer Locators

Das Fenster Locators ist in zwei Abschnitte unterteilt:

- Der obere Abschnitt enthält Textspalten mit Informationen zu den Locators.
- Im unteren Abschnitt können Sie Kommentare zu dem durch den ausgewählten Locator markierten Bild eingeben.

Die folgende Abbildung zeigt das Fenster Locators mit drei Locators.



Anzeigen und Navigieren im Fenster Locators

So zeigen Sie Locators im Fenster Locators an:

1. Laden Sie die Sequenz mit den Locators in den Composer-Monitor.
2. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Locators.

So navigieren Sie im Fenster Locators:

Drücken Sie die Tabulatortaste, um zwischen dem Bereich mit Locator-Informationen und dem Bereich für die Kommentareingabe zu wechseln.

Drücken Sie die Pfeiltasten nach oben und nach unten, um Locators im Bereich mit Locator-Informationen auszuwählen.

Sortieren von Informationen im Fenster Locators

Im Bereich mit Locator-Informationen des Fensters Locators können Sie Locators in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge sortieren.

So sortieren Sie Locators in aufsteigender Reihenfolge:

1. Wählen Sie die Spalte aus, die Sie sortieren möchten.

   Die Spalte wird markiert.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie Sort.

   Die Locators werden sortiert.

So sortieren Sie Locators in absteigender Reihenfolge:

1. Wählen Sie die Spalte aus, die Sie sortieren möchten.

   Die Spalte wird markiert.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu.
3. Wählen Sie im Schnellmenü Locators bei gedrückter Alt-Taste die Option Sort Reversed.

Anzeigen von Bildern im Fenster Locators

Sie können die mit den Locators im Fenster Locators verbundenen Bilder anzeigen.

So zeigen Sie das Bild an, das mit einem Locator verbunden ist:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie Images.

Das Fenster Locators zeigt das dem entsprechenden Locator zugeordnete Bild an.

Ändern der Farbe des Locator-Symbols

Sie können die Farbe des Locator-Symbols im Fenster Locators ändern. Das Avid-System verwendet in der Timeline, der Positionsleiste und dem Monitor dieselbe Farbe.

So ändern Sie die Farbe des Locator-Symbols:

1. Wählen Sie im Bereich mit Locator-Informationen des Fensters Locators einen Locator aus.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie eine Farbe aus.

   Das Symbol für den ausgewählten Locator erscheint in der neuen Farbe.

Zugreifen auf einen Locator in einer Sequenz oder einem Clip

Vom Fenster Locators aus können Sie zu dem Bild in der Sequenz oder dem Clip wechseln, das durch den Locator markiert ist.

So gehen Sie zu einem Locator in einer Sequenz oder einem Clip:

Doppelklicken Sie im Bereich mit Locator-Informationen des Fensters Locators auf einen Locator.

Das entsprechende Bild wird angezeigt.

Drucken des Fensters Locators

So drucken Sie das Fenster Locators:

1. Vergewissern Sie sich, dass der Drucker ordnungsgemäß eingerichtet ist.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Page Setup.

   Das Dialogfeld Page Setup erscheint, das für Ihren Drucker spezifische Optionen enthält.
3. Wählen Sie die gewünschten Optionen.
4. Klicken Sie auf OK.
5. Wählen Sie im Menü File den Befehl Print.

   Das Dialogfeld Print erscheint, das für Ihren Drucker spezifische Optionen enthält.

6. Wählen Sie die Druckoptionen.
7. Klicken Sie auf OK.

   Das Fenster Locators wird gedruckt.

Löschen von Locators mit Hilfe des Fensters Locators

Mit Hilfe des Fensters Locators können Sie einen einzelnen oder mehrere Locators löschen.

So löschen Sie Locators mit Hilfe des Fensters Locators:

1. Wählen Sie im Bereich mit Locator-Informationen des Fensters Locators die Locators aus, indem Sie folgende Schritte durchführen:

   Klicken Sie auf einen einzelnen Locator.

   Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf mehrere Locators.
2. Drücken Sie die Löschtaste.

   Die ausgewählten Locators werden entfernt.

Anzeigen von Informationen im Fenster Locators

Sie können für jeden im Fenster Locators angezeigten Locator Erstellungsinformationen aufrufen. Dies ist hilfreich, wenn Sie den Review & Approval-Vorgang ausführen.

Sie können für jeden im Fenster Locators angezeigten Locator folgende Informationen aufrufen:

- Name des Benutzers, von dem der Locator erstellt wurde
- Datum, an dem der Locator erstellt wurde
- Uhrzeit, zu der der Locator erstellt wurde

So zeigen Sie Informationen zu einem Locator an:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu im Fenster Locators, und wählen Sie im Schnellmenü den Befehl Details.

Die Spalten User, Date und Time werden im Fenster Locators angezeigt.

Weitere Informationen zum Fenster Locators finden Sie unter **„Fenster Locators“ auf Seite 12-45**.

Suchen nach Bildern und Clips

Wenn Sie mehrere Clips für ein Projekt aufgezeichnet, gesichtet, markiert und subkatalogisiert haben, könnten Sie Schwierigkeiten haben, bestimmte Clips oder Bilder in verschiedenen Bins wiederzufinden. Mit Avid Xpress DV können Sie Filmmaterial schnell finden und anfahren.

Anfahren eines Bilds mit Frame Offset Timecode

So fahren Sie ein Bild mit Hilfe von Frame Offset Timecode an:

1. Mit dem Pluszeichen (+) des Zahlenblocks gehen Sie von der aktuellen Position vorwärts und mit dem Minuszeichen (-) rückwärts.
2. Geben Sie eine Zahl für den Frame Offset ein, und drücken Sie die Eingabetaste des Zahlenblocks. Benutzen Sie folgende Formate:
   - **Eine oder zwei Ziffern:** Geben Sie eine Zahl zwischen 1 und 99 ein, um die Anzahl der Bilder festzulegen, die Sie vorwärts oder rückwärts gehen möchten. Geben Sie beispielsweise -42 ein, um 42 Bilder zurückzugehen.
   - **Drei Ziffern:** Geben Sie dreistellige Zahlen ab 100 ein, um das Filmmaterial um eine bestimmte Anzahl von Sekunden und Bildern vorwärts oder rückwärts zu bewegen. Wenn Sie

beispielsweise +100 eingeben, und im Menü Tracking Information ist der Master-Timecode ausgewählt, bewegen Sie das Material um 1 Sekunde und 0 Bilder vorwärts.

Suchen nach Bildern mit Hilfe des Timecodes

Während der Bearbeitung können Sie jederzeit Timecode-Werte über den Zahlenblock der Tastatur eingeben, um in einem geladenen Clip oder einer Sequenz ein bestimmtes Bild anzufahren. Sie können einen Clip oder eine Sequenz von der aktuellen Position aus auch um eine bestimmte Anzahl von Minuten, Sekunden und Bildern rückwärts oder vorwärts fahren, indem Sie positive oder negative Frame-Offset-Werte eingeben.

Das System interpretiert die Ziffern, die Sie über den Zahlenblock eingeben, entsprechend dem Tracking-Format, das Sie in der Informationszeile über dem Monitor ausgewählt haben.

So fahren Sie ein Bild anhand eines bekannten Timecodes an:

1. Geben Sie den Timecode für das Bild über den Zahlenblock ein.
2. Verwenden Sie dabei folgende Formate:
   - **SMPTE-Timecode:** Verwenden Sie jeweils zwei Ziffern für Stunden, Minuten, Sekunden und Bilder, ohne Nullen am Anfang. Geben Sie also zum Beispiel 1230200 für 01;23;02;00 ein.
   - **Aktueller Timecode:** Wenn Sie nach einem Timecode suchen, der zur gleichen Zeit beginnt wie der aktuelle Timecode, brauchen Sie nur die letzten Ziffern einzugeben. Ist der aktuelle Timecode beispielsweise 1;05;12;13, und Sie geben 4;25 ein, so sucht das Programm das Bild bei 1;05;04;25.
3. Drücken Sie die Eingabetaste des Zahlenblocks.

Match Frame

Die Match Frame-Funktion sucht das Originalmaterial für das Bild, das momentan im Player-Popup- oder Composer-Monitor angezeigt wird, lädt es in den entsprechenden Monitor, fährt das betreffende Bild an und setzt eine IN-Marke. Die ursprünglichen IN- und OUT-Marken des Zuspielclips werden gelöscht.

Neben der Hilfe beim Suchen und Bearbeiten eines Masterclips während einer Sitzung bietet die Match Frame-Funktion Hilfe beim schnellen Suchen von Clips anhand von verwandten Medien, wenn Sie vergessen haben, an welchem Ort sie gespeichert sind.

Die Match Frame-Funktion wird über die Spurenauswahl gesteuert. Wenn Sie eine Videospur auswählen, sucht das System das passende Bild aus dem Video. Wenn Sie mehrere Spuren aktivieren, sucht das System in absteigender Reihenfolge ein Bild von der höchsten ausgewählten Spurenebene abwärts: V1, A1, A2 usw.

So verwenden Sie die Match Frame-Funktion:

1. Laden Sie eine Sequenz in den Player-Popup- oder Composer-Monitor.
2. Fahren Sie das gewünschte Bild an.
3. Vergewissern Sie sich, dass im Spurenauswahl-Bedienfeld die richtige Spur für das gewünschte Bild aktiviert ist.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und trennen Sie die Tool-Palette ab.
5.  Klicken Sie auf die Schaltfläche Match Frame in der Tool-Palette.

   Dadurch wird der Zuspielclip in einen Player-Popup-Monitor geladen.



Wenn Sie den Zuspielclip nicht markieren und die ursprünglichen Marken erhalten möchten, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie auf Match Frame klicken.



KAPITEL 13

Erste Schnitte

Nachdem Sie Ihre Clips gesichtet und markiert oder Subclips erstellt haben, können Sie eine Sequenz erstellen. In diesem Kapitel werden die Verfahren zur Erstellung einer einfachen Sequenz vorgestellt und in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- **Einrichten einer neuen Sequenz**
- **Der erste Schnitt**
- **Einfügen zusätzlicher Clips in die Sequenz**
- **Herausheben, Herausschneiden und Kopieren von Material**
- **Wiedergabe der neuen Sequenz**
- **Fortsetzen des Schneidens**

Einrichten einer neuen Sequenz

Weitere Informationen über das Einrichten einer neuen Sequenz finden Sie in den folgenden Abschnitten:

- **Erstellen einer neuen Sequenz**
- **Ändern von Clipinformationen**
- **Ändern des Start-Timecode für Sequenzen**

- **Einrichten von Spuren für die neue Sequenz**
- **Hinzufügen von Schwarzfilm**

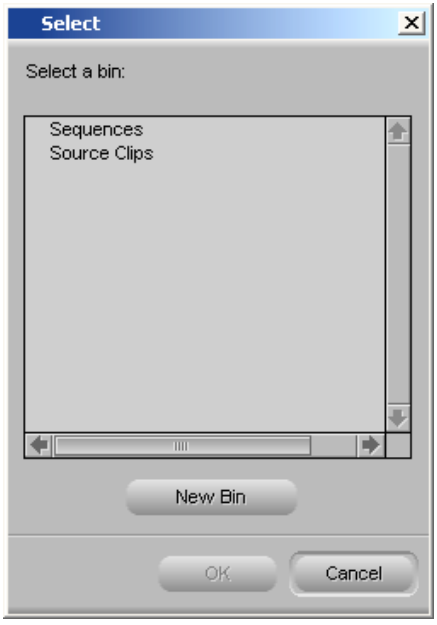
Erstellen einer neuen Sequenz

So erstellen Sie eine Sequenz:

1. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl New Sequence.

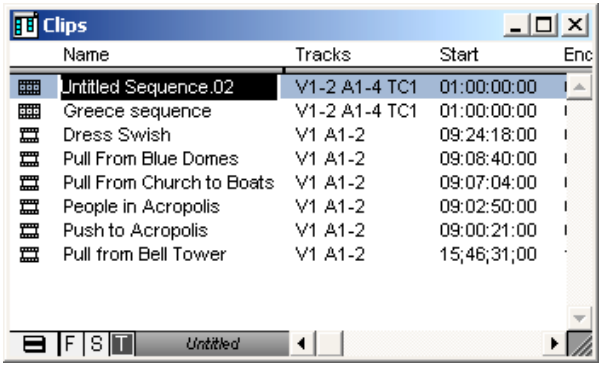
   Es gibt folgende Möglichkeiten:

   - Wenn eine oder mehrere Bins geöffnet sind und Sie auf eine bestimmte Bin geklickt haben, um diese zu aktivieren, wird die neue Sequenz in der Bin angezeigt. Außerdem erscheint sie im Composer-Monitor und in der Timeline. Sie hat den allgemeinen Titel „Untitled Sequence *n*“. Neue Sequenzen werden aufsteigend nummeriert, bis Sie sie umbenennen.
   - Wenn mehrere Bins geöffnet sind, aber keine aktiviert ist, wird das Dialogfeld Select eingeblendet.



2. Wählen Sie die Bin aus, in der die neue Sequenz gespeichert werden soll, oder klicken Sie auf New Bin, um eine neue Bin zu erstellen und zu öffnen.
3. Klicken Sie auf OK.

   In der Bin, im Composer-Monitor und in der Timeline wird eine unbenannte Sequenz angezeigt.



So benennen Sie die neue Sequenz um:

Geben Sie einen neuen Namen für die Sequenz ein, während das Feld Name in der Bin noch markiert ist.

Wenn Sie nach dem Erstellen der neuen Sequenz auf einen beliebigen Punkt der Benutzeroberfläche klicken, wird das Feld Name der Sequenz deaktiviert. Sie müssen nochmals auf den Sequenznamen klicken, um die Sequenz umzubenennen.

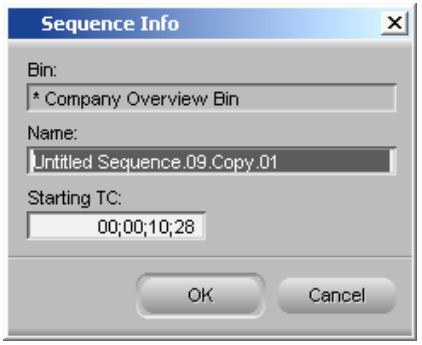
Ändern von Clipinformationen

Mit den folgenden optionalen Verfahren können Sie die neue Sequenz umbenennen und mit Hilfe des Befehls Get Sequence Info einen benutzerdefinierten Start-Timecode festlegen.

So benennen Sie eine Sequenz um und stellen einen benutzerdefinierten Timecode ein:

1. Wenn die Sequenz geladen und der Composer-Monitor aktiv ist, wählen Sie im Menü File die Option Get Sequence Info.

   Das Dialogfeld Sequence Info wird eingeblendet.



2. Geben Sie in das Textfeld Name einen neuen Namen ein.
3. Ziehen Sie den Mauszeiger über den Start-Timecode, und geben Sie anschließend einen neuen Timecode ein.
4. Klicken Sie auf OK.

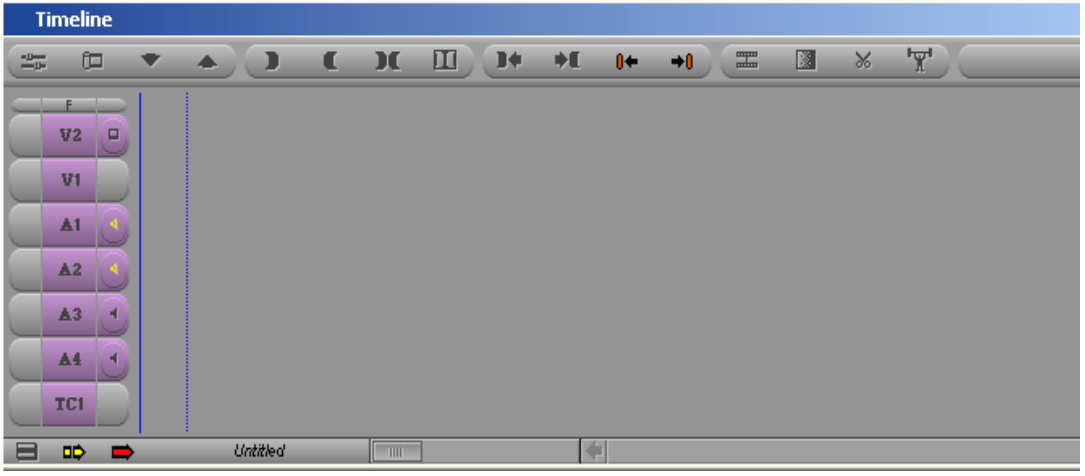
Ändern des Start-Timecode für Sequenzen

So ändern Sie den Start-Timecode einer Sequenz, die bereits erstellt wurde:

1. Klicken Sie in der Bin auf die Sequenz-Startzeit.
2. Geben Sie einen neuen Timecode ein.

Einrichten von Spuren für die neue Sequenz

Wenn Sie mit Hilfe des Befehls New Sequence eine neue Sequenz erstellen und kein Material in den Player-Popup-Monitor geladen wurde, bleibt die Timeline leer.



So fügen Sie einer Sequenz im Composer-Monitor eine neue Spur hinzu:

Wählen Sie im Menü Clip den Befehl New Audio Track oder New Video Track.

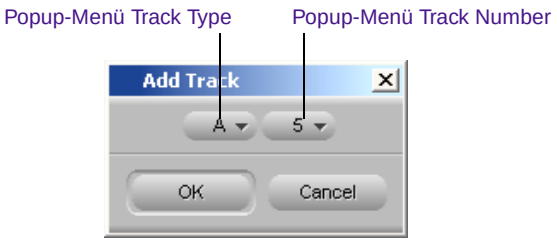
Die neue Spur erscheint in der Timeline.

Allen neuen, einer Sequenz hinzugefügten Spuren weist das Avid Xpress DV -System eine fortlaufende Nummer zu. Statt die fortlaufende Standardnummerierung zu akzeptieren, können Sie die Nummerierung auch selbst bestimmen.

So fügen Sie eine neue Spur hinzu und ändern die Nummerierungsart:

1. Halten Sie die Alt-Tastegedrückt, und wählen Sie im Menü Clip einen der Befehle New Audio Track oder New Video Track.

   Das Dialogfeld Add Track wird angezeigt.



2. Wenn Sie die Spurenart wechseln möchten (z.B. von einer neuen Video- zu einer neuen Audiospur), klicken Sie auf das Popup-Menü Track Type, und wählen Sie die gewünschte Option.
3. Wenn Sie eine andere Spurnummer als die vom Dialogfeld angebotene, fortlaufende Standardnummer wählen möchten, klicken Sie auf das Popup-Menü Track Number, und wählen Sie eine andere Nummer. Sie können allerdings nicht die Nummern bereits vorhandener Spuren wählen.
4. Klicken Sie auf OK.

   Die neue Spur erscheint in der Timeline und im Spurenauswahl-Bedienfeld.

Hinzufügen von Schwarzfilm

Am Anfang einer Sequenz können Sie etwas schwarzes Füllmaterial hinzufügen. Ein wenig Schwarzfilm vor der eigentlichen Sequenz kann während der Wiedergabe oder beim Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung nützlich sein. Sie können auch anderen Teilen der Sequenz während des Schneidens jederzeit Schwarzfilm hinzufügen.



Am Ende einer Sequenz kann kein Schwarzfilm hinzugefügt werden.

Zum Hinzufügen von Schwarzfilm am Anfang einer Sequenz haben Sie folgende Möglichkeiten:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Timeline, und wählen Sie im Kontextmenü die Option Add Filler at Start.

Klicken Sie in der Timeline, und wählen Sie im Menü Clip die Option Add Filler at Start.

Der Schwarzfilm erscheint am Anfang der Sequenz in der Timeline.

So legen Sie die Dauer des Schwarzfilms fest:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

2. Doppelklicken Sie auf Timeline.

   Das Dialogfeld Timeline Settings wird eingeblendet.

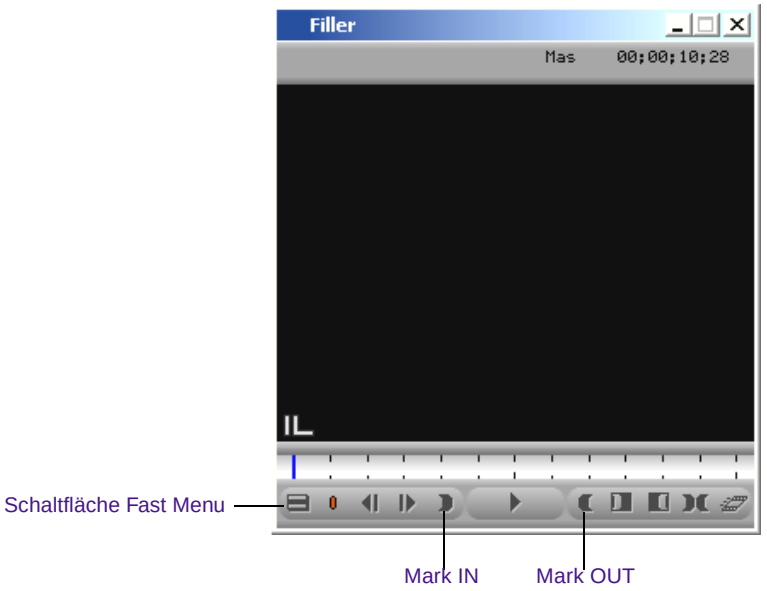
3. Klicken Sie auf die Registerkarte Edit, und geben Sie die Dauer des Schwarzfilms ein, der am Anfang der Sequenz hinzugefügt werden soll.

4. Klicken Sie auf OK.

So fügen Sie Schwarzfilm innerhalb der Sequenz ein:

1. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Load Filler.

   Das System lädt einen 2-minütigen Clip mit Schwarzfilm in einen Player-Popup-Monitor.



2. Bestimmen Sie mit Hilfe der Schaltflächen Mark IN und Mark OUT die gewünschte Länge des Schwarzfilms.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu.

   Die Tool-Palette wird eingeblendet.
4. Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Splice-in oder Overwrite, um den Schwarzfilm in die Sequenz einzufügen.


Schaltfläche Splice-in


Schalt-fläche Over-

Der erste Schnitt

Zum ersten Schnitt gehören folgende Verfahren:

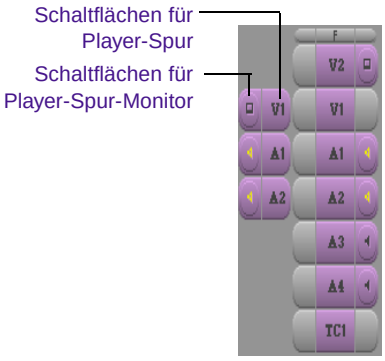
- **Schnittbeginn**
- **Erstellen eines sofortigen Rohschnitts**

- **Rückgängigmachen oder Wiederholen von Schnitten**
- **Überwachen von Audio beim Schneiden**

Schnittbeginn

So beginnen Sie mit dem Schneiden:

1. Laden Sie den ersten Clip in einen Player-Popup-Monitor. Wenn Sie nicht bereits IN- und OUT-Marken für den Clip gesetzt oder einen Subclip erstellt haben, zeigen Sie den Clip an und markieren ihn entsprechend.



2. Klicken Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld auf die Schaltflächen, um die für den Schnitt gewünschten Spuren auszuwählen.

   Nur die Spuren, die für den Clip aufgezeichnet wurden, werden in der Timeline als Player-Spuren angezeigt. Weitere Informationen zur Verwendung des Spurenauswahl-Bedienfelds finden Sie unter **„Spurenauswahl-Bedienfeld“ auf Seite 14-12**.

   Bei einem Talking Head können Sie beispielsweise Spur V1 (Bild) und A2 (Ton) auswählen, wenn die Stimme auf dieser Spur aufgenommen wurde. Sie würden dann Spur A1 deaktivieren, die möglicherweise asynchronen Ton von einem zweiten Mikrofon oder überhaupt keinen Ton enthält.

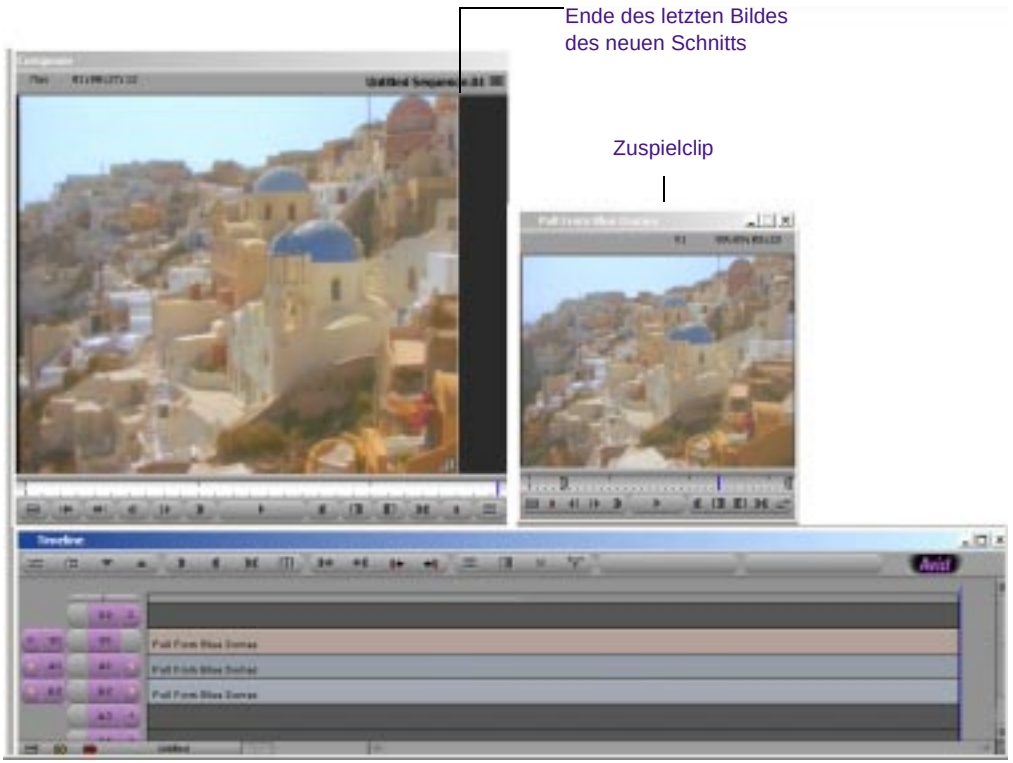
Wenn Sie dagegen zunächst eine Musikspur anlegen, würden Sie Spur A1 oder A2 auswählen, je nachdem, wo die Musik aufgezeichnet wurde, und V1 deaktivieren.


Schaltfläche Splice-in

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Splice-in, um den Schnitt der Sequenz im Composer-Monitor hinzuzufügen.

   Der Composer-Monitor zeigt das Ende des letzten Bildes des neuen Schnitts. (Um den Clip zu überprüfen, können Sie den Positionszeiger in der Timeline oder in der Positionsleiste unter dem Composer-Monitor ziehen.) In der Timeline wird darüber hinaus eine grafische Anzeige des Schnitts erstellt.

Bildschirmdarstellung des ersten Schnitts in einer Sequenz



Durch den Schnitt erzeugte Timeline

Erstellen eines sofortigen Rohschnitts

Als eine Alternative zum Erstellen einer neuen Sequenz durch das Schneiden von einzelnen Clips können Sie rasch einen Rohschnitt erstellen, indem Sie in der Textansicht mehrere Clips direkt in der Bin auswählen und laden und diese anschließend in die Timeline ziehen.

So erstellen Sie einen Rohschnitt aus einer Bin:



Wenn Sie einen präziseren Rohschnitt erstellen möchten, wählen und markieren Sie die Clips vorab in der Bin. Siehe ***„Setzen von IN- und OUT-Marken“ auf Seite 12-30****.*

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Frame View (F), um die Bildansicht zu öffnen.
2. Ordnen Sie die Clips in der Bin in der Reihenfolge an, in der sie in der Sequenz erscheinen sollen.
3. Wählen Sie die Spuren für den Schnitt.



Wenn keine Clips bzw. Sequenzen im Composer-Monitor geladen sind, enthält die Timeline keine Funktionen.

4. Markieren Sie die Clips mit dem Lasso oder indem Sie bei gedrückter Umschalttaste darauf klicken. Wählen Sie Select All im Menü Edit, wenn sich in der Bin keine weiteren Clips befinden.
5. Ziehen Sie die markierten Clips in die Timeline, um die Clips an der gewünschten Stelle einzufügen.

   Die eingefügten Clips bilden eine neue Sequenz, basierend auf der Reihenfolge, in der sie in der Bin aufgeführt waren.

Rückgängigmachen oder Wiederholen von Schnitten

Sie können bis zu 32 der im Menü Edit aufgelisteten Aktionen wiederholen oder rückgängig machen.

So machen Sie lediglich den zuletzt ausgeführten Schnitt bzw. die Funktion rückgängig:

Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Undo.

So wiederholen Sie lediglich den zuletzt ausgeführten Schnitt bzw. die Funktion:

Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Redo.

Überwachen von Audio beim Schneiden

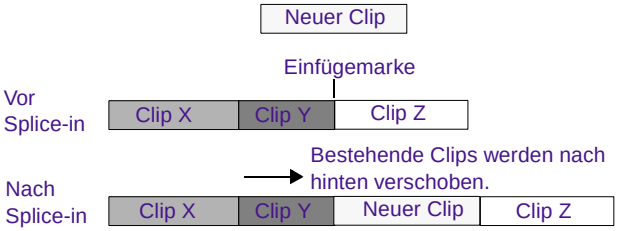
Mit dem Audio-Tool können Sie Audiopegel während des Schneidens überwachen. Wenn Sie bei aktivem Audio-Tool Material abspielen, das Audio enthält, werden die Pegel im Audio-Tool angezeigt. Weitere Informationen zum Audio-Tool finden Sie unter **„Audio-Tool“ auf Seite 6-43**.

Einfügen zusätzlicher Clips in die Sequenz

Die wichtigsten Schnittfunktionen sind *Splice-in* und *Overwrite*. In den meisten Fällen führen Sie Dreipunktschnitte durch, in denen Sie drei Markierungen festlegen: zwei im Zuspielmaterial und eine in der Sequenz oder umgekehrt. Der vierte Punkt wird automatisch bestimmt. Das Setzen der Punkte hängt von der Art des gewünschten Schnitts ab.

Splice-in-Schnitte

Durch einen Splice-in-Schnitt wird Material aus dem Player-Popup-Monitor in die Sequenz eingefügt, ohne dass das bereits in der Sequenz enthaltene Material ersetzt wird. In der Sequenz vorhandenes Material wird hinter das neue Material verschoben, wodurch sich die Gesamtdauer der Sequenz verlängert.



So führen Sie einen Schnitt mit Splice-in durch:

1. Doppelklicken Sie auf einen Clip, um den Player-Popup-Monitor zu öffnen.



2. Setzen Sie eine IN-Marke.
3. Setzen Sie eine OUT-Marke.
4. Setzen Sie wie folgt eine IN-Marke in der Sequenz:
   a. Bewegen Sie den Positionszeiger in der Timeline oder in der Positionsleiste des Composer-Monitors an die Stelle, an der Sie den Clip in die Sequenz einfügen möchten.
   b. Klicken Sie auf Mark IN, oder drücken Sie die Mark-IN-Taste auf der Tastatur.



Wenn Sie keine IN-Marke setzen, wird der neue Clip an der Stelle in die Sequenz eingefügt, an der sich der Positionszeiger befindet.

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu.

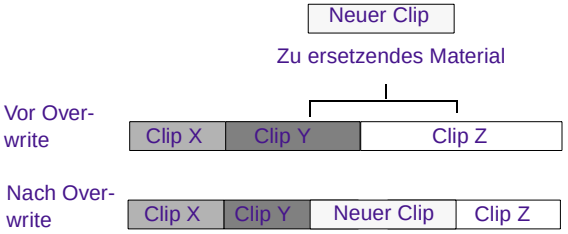
   Die Tool-Palette wird eingeblendet.



6. Klicken Sie auf die gelbe Schaltfläche Splice-in, um den Schnitt fertig zu stellen.

Overwrite-Schnitte

Bei dieser Technik wird ein Teil der Sequenz mit dem Material überschrieben, das Sie im Player-Popup-Monitor auswählen. Im Gegensatz zum Splice-in-Schnitt wird beim Overwrite-Schnitt vorhandenes Material ersetzt, so dass die Sequenz nicht verlängert wird.



So führen Sie einen Overwrite-Schnitt durch:

1. Setzen Sie im Player-Popup-Monitor entweder eine IN- oder eine OUT-Marke (nicht beide), um entweder den Anfang oder das Ende des Clips anzuzeigen, den Sie verwenden möchten.
2. Setzen Sie im Composer-Monitor sowohl die IN- als auch die OUT-Marke, um das Material in der Sequenz auszuwählen, das Sie überschreiben möchten. Sie können eine OUT-Marke setzen und den Positionszeiger in der Timeline oder in der Positionsleiste zur IN-Marke verschieben.
3. Klicken Sie auf die rote Schaltfläche Overwrite, um den Schnitt fertig zu stellen.


Schalt-fläche Over-

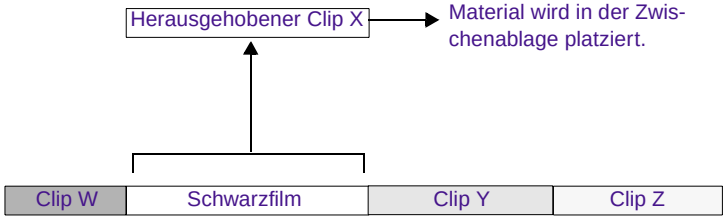
Herausheben, Herausschneiden und Kopieren von Material

Extract / Splice-in und Lift / Overwrite sind Funktionen des Segmentmodus, die Sie auch zum Entfernen und Neuplatzieren von Segmenten verwenden können. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Schnitte im Segmentmodus“ auf Seite 14-32**.

Mit den Funktionen *Lift*, *Extract* und *Copy* können Sie Material schnell aus einer Sequenz entfernen oder neu platzieren. Sie können beispielsweise einen Clip vom Ende Ihrer Sequenz an den Anfang verschieben, oder Sie können das Material ganz aus der Sequenz entfernen. Durch Herausheben, Herausschneiden und Kopieren wird das entfernte Material in der Zwischenablage platziert. Sie können es dann an einer beliebigen Stelle in die Sequenz oder in eine andere Sequenz einfügen.

Herausheben von Material

Mit der Funktion Lift wird das ausgewählte Material aus einer Spur in der Sequenz entfernt, und die dadurch entstandene Lücke wird mit Schwarzfilm oder Stille gefüllt. Sie können diese Lücke zu einem späteren Zeitpunkt verschieben oder mit anderem Filmmaterial füllen. Wenn Sie Material herausheben, bleibt die Gesamtlänge der Spur (oder Sequenz) gleich.



So heben Sie Material heraus:

1. Setzen Sie in der Sequenz am Anfangs- und Endpunkt des Materials, das Sie herausheben möchten, eine IN- bzw. OUT-Marke.
2. Wählen Sie die Spuren, die das Material enthalten.

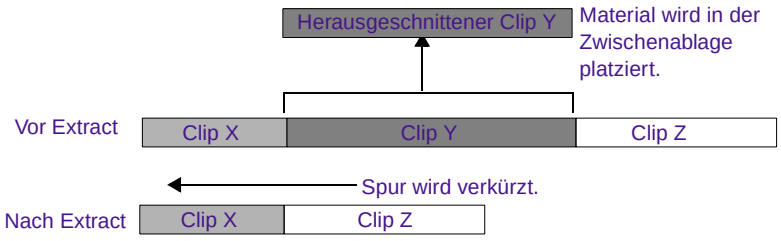
   Die Funktionen können nur auf ausgewählten Spuren durchgeführt werden. Siehe **„Spurenauswahl-Bedienfeld“ auf Seite 14-12**.


Schaltfläche Lift

3. Klicken Sie in der Timeline auf Lift, um den Schnitt fertig zu stellen.

Herausschneiden von Material

Mit der Funktion Extract wird das ausgewählte Material aus einer Spur in der Sequenz entfernt, und die dadurch entstandene Lücke wird geschlossen. Folglich wird die Länge der Spur oder Sequenz durch das Herausschneiden von Material reduziert.



So schneiden Sie Material heraus:

1. Setzen Sie in der Sequenz am Anfangs- und Endpunkt des Materials, das Sie herausschneiden möchten, eine IN- bzw. OUT-Marke.

   Wählen Sie die Spuren, die das Material enthalten.

   Diese Funktion kann nur auf ausgewählten Spuren durchgeführt werden. Siehe **„Spurenauswahl-Bedienfeld“ auf Seite 14-12**.


Schaltfläche Extract

2. Klicken Sie in der Timeline auf Extract, um den Schnitt fertig zu stellen.

Kopieren von Material

Mit der Funktion Copy to Clipboard wird das ausgewählte Material in der Sequenz dupliziert, wobei das Material nicht verändert wird. Wenn Sie Material kopieren, bleibt die Sequenz davon unberührt. Sie können das Material dann an einer beliebigen Stelle in die Sequenz oder auch in eine andere Sequenz einfügen.

So kopieren Sie Material in die Zwischenablage:

1. Setzen Sie in der Sequenz am Anfangs- und Endpunkt des Materials, das Sie kopieren möchten, eine IN- bzw. OUT-Marke.
2. Wählen Sie die Spuren, die das Material enthalten.

   Diese Funktion kann nur auf ausgewählten Spuren durchgeführt werden. Siehe **„Spurenauswahl-Bedienfeld“ auf Seite 14-12**.
3. Wählen Sie im Menü Tools die Option Command Palette, und klicken Sie auf die Registerkarte Edit.


Schaltfläche Copy to Clipboard

4. Klicken Sie auf Copy to Clipboard.

   Das System kopiert das ausgewählte Material in die Zwischenablage und lässt die Sequenz unberührt.

Zwischenablage

Die Zwischenablage von Avid Xpress DV ist ein Tool zum Ausschneiden, Kopieren und Einfügen, das den speziellen Anforderungen der Schnittumgebung angepasst ist.

Kopieren einer Sequenz in die Zwischenablage

So kopieren Sie einen markierten Abschnitt einer Sequenz in die Zwischenablage:



Klicken Sie in der oberen Symbolleiste der Timeline auf Lift oder Extract, oder auf der Registerkarte Edit der Command-Palette auf die Schaltfläche Copy to Clipboard.



Sie können diese Schaltflächen auch Schaltflächen in der Tool-Palette oder Tasten Ihrer Tastatur zuweisen. Siehe ***„Zuweisen von wählbaren Schaltflächen“ auf Seite 4-5****.*

Die Funktion Copy to Clipboard ist nützlich für das Verschieben oder Wiederholen von Material in einer Sequenz (das Verschieben mehrerer Segmente im Segmentmodus ist dabei nicht nötig) sowie für das Neuerstellen des Abschnitts an anderer Stelle. Beispielsweise können Sie:

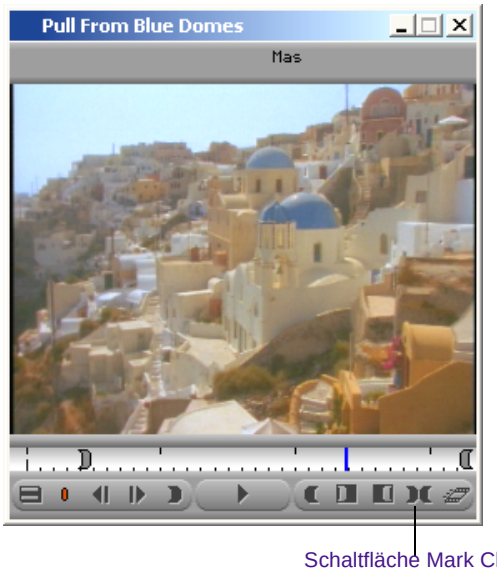
- einen Teil einer Sequenz kopieren, um ihn in eine andere Sequenz einzufügen
- einen Teil einer Audiospur isolieren und kopieren, um Musikschleifen herzustellen oder Soundeffekte zu wiederholen
- Grafikelemente kopieren, um sie an anderen Positionen in einem Formatschnitt zu wiederholen

Wiederherstellen von Material aus der Zwischenablage

Über die Zwischenablage haben Sie schnell Zugriff auf herausgehobene oder herausgeschnittene Segmente. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie nach dem Entfernen des Materials bereits mehrere Schnitte durchgeführt haben. Wenn Sie dagegen das Material mit Hilfe der Funktion Undo wiederherstellen, werden gleichzeitig auch alle zwischenzeitlich durchgeführten Schnitte rückgängig gemacht. Die Zwischenablage hat den Vorteil, dass Sie auf das Material zugreifen können, ohne dass dadurch die Schnitte gelöscht werden.

So stellen Sie Material aus der Zwischenablage wieder her:

1. Öffnen Sie die Zwischenablage als Player-Popup-Monitor, indem Sie im Menü Tools die Option Clipboard Monitor wählen.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Mark Clip, um das ganze Segment zu markieren.



3. Suchen Sie die IN-Marke in der Sequenz, aus der das Segment entfernt wurde. Verschieben Sie den Positionszeiger an diese Stelle, oder setzen Sie eine IN-Marke.
4. Führen Sie einen Splice-in- oder Overwrite-Schnitt aus, um das Material wieder in die Sequenz einzufügen.

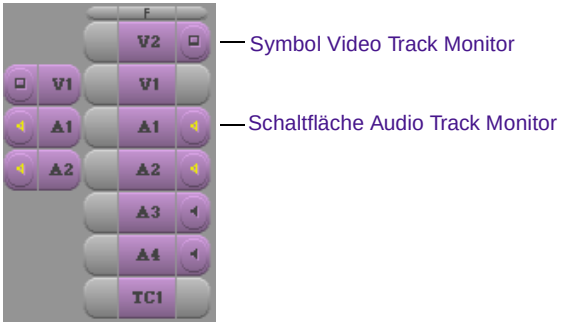
Wiedergabe der neuen Sequenz

Sie können jederzeit eine Sequenz abspielen und im Composer-Monitor ansehen.

Abspielen einer Sequenz

So spielen Sie eine Sequenz ab:

1. Vergewissern Sie sich, dass das Symbol Video Track Monitor auf der obersten Videospur platziert ist, damit alle Videospuren und Effekte während der Wiedergabe angezeigt werden.



2. Vergewissern Sie sich, dass die Schaltfläche Audio Track Monitor für die Audiospur aktiviert ist, um ein einwandfreies Abspielen aller Audiospuren zu ermöglichen.
3. Gehen Sie im Composer-Monitor oder in der Timeline zum Sequenzanfang, indem Sie auf die linke Seite der Positionsleiste klicken, um den Positionszeiger an den Anfang zu rücken, oder drücken Sie die Pos1-Taste auf der Tastatur.
4. Verwenden Sie den Positionszeiger, die Schaltflächen oder die Tastatur, um das Material, das Sie im Composer-Monitor ansehen, abzuspielen oder zu durchlaufen.

Starten einer Abspielschleife

Sie können Ihre Sequenz in einer Endlosschleife abspielen, indem Sie den Befehl Play IN to OUT mit der Alt-Taste verstärken. Sie müssen in der Sequenz In- und OUT-Marken setzen, um den Bereich der Abspielschleife zu bestimmen.



Dieses Verfahren kann auch zum Isolieren und zur kontinuierlichen Wiedergabe kleiner Teile der Sequenz während eines schwierigen Schnitts verwendet werden.

So starten Sie eine Abspielschleife:

1. Setzen Sie in der Sequenz IN- und OUT-Marken. Für die Wiedergabe der ganzen Sequenz müssen Sie die IN-Marke an den Anfang und die OUT-Marke an das Ende setzen.
2. Drücken Sie die Alt-Taste und die Play IN to OUT-Taste.

Die Abspielschleife startet und läuft, bis Sie die Leertaste auf der Tastatur drücken oder mit der Maus auf eine beliebige Stelle klicken.

Tipps zur Wiedergabequalität

Während der weiteren Bearbeitung kann sich die Wiedergabequalität verschlechtern, da die Sequenz länger wird und die Anzahl der Ebenen zunimmt. Dieser Fall kann eintreten, wenn Sie für die Wiedergabe langer und komplexer Sequenzen viel Arbeitsspeicher verwenden. Sie können die Wiedergabequalität folgendermaßen verbessern:

- Überprüfen Sie im Memory-Fenster die Anzahl der für Ihr Projekt verwendeten Medienobjekte (siehe **„Anzeigen des Arbeitsspeichers“ auf Seite 3-55**). Ist die Anzahl groß (z.B. mehr als 50000 Objekte in einem System mit 32 MB RAM), haben Sie folgende Möglichkeiten, sie zu reduzieren:

  Schließen Sie die Bins, die Sie nicht verwenden.

  Reduzieren Sie die Anzahl der Clips in den geöffneten Bins.

  Melden Sie die Laufwerke ab, die Sie momentan nicht benötigen. Siehe **„An- und Abmelden von Laufwerken“ auf Seite 2-12**. Sie können die Laufwerke jederzeit wieder anmelden, indem Sie im Menü File den Befehl Mount All auswählen.

- Starten Sie den Computer einmal am Tag neu, um den Speicher zu aktualisieren.
- Teilen Sie die Sequenz möglichst in zwei oder mehrere Segmente.

Fortsetzen des Schneidens

Wenn Sie einen Rohschnitt fertig gestellt haben, können Sie die Sequenz feinabstimmen:

Aufgabe	Siehe
Aneignung von Bearbeitungsmethoden in der Timeline und im Segmentmodus	**Kapitel 14**
Ausführen bildgenauer Anpassungen für Ihre Schnitte im Trimmmodus	**Kapitel 15**
Schneiden mit Audio oder Mischen von Audiospuren als Vorbereitung für die Wiedergabe oder Ausgabe	**Kapitel 16**
Hinzufügen von Effekten zu Sequenzen	Handbuch *Avid Xpress DV Effekte*
Schneiden mit synchronen Spuren	**Kapitel 17**
Ausgeben der fertigen Sequenz	**Kapitel 18**

KAPITEL 14

Timeline

Das Avid Xpress DV-System stellt jeden Schnitt und Effekt in einer grafischen Timeline dar, um Sie bei der Suche nach und der Bearbeitung von Elementen in der Sequenz zu unterstützen. Zusätzlich verfügt die Timeline über eigene Bearbeitungs-Tools, mit denen Sie Schnitte und Übergänge über mehrere Spuren hinweg erstellen oder überarbeiten können.

Die Audio- und Videospuren in der Timeline werden im Composer-Monitor wiedergegeben. Sie können Ihre Sequenz immer wieder bearbeiten und die Änderungen im Composer-Monitor überprüfen, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Diese Funktionen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- **Anpassen der Timeline-Ansichten**
- **Navigieren in der Timeline**
- **Schneiden in der Timeline**
- **Drucken der Timeline**

Anpassen der Timeline-Ansichten

Sie können die Timeline anpassen, um verschiedene Informationen über eine Sequenz und die darin enthaltenen Clips und Übergänge

anzuzeigen. Sie können die Anzeige über das Timeline-Schnellmenü und die Timeline-Einstellungen verändern.

Sie können z.B. folgende Anpassungen vornehmen:

- **Visual detail:** Wenn Sie ausführlichere Informationen zu Clips anzeigen möchten, die Sie gerade bearbeiten, können Sie die Videospuren vergrößern und Clipnamen und -längen sowie die Namen des Zuspielmaterials und der Medien anzeigen.
- **Audio detail:** Bei anspruchsvollen Arbeiten mit mehreren Audiospuren oder der Feinabstimmung von komplizierten Audioschnitten können Sie die Audiospuren vergrößern, um Waveform-Plots und Audiopegel einzublenden.
- **Zuordnung von Schaltflächen:** Sie können Schaltflächen in der oberen Symbolleiste der Timeline zuordnen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Die obere Timeline-Symbolleiste“ auf Seite 12-37**.

Zugreifen auf die Timeline-Einstellungen

Mit Hilfe der Optionen unter Timeline Settings können Sie die Timeline anpassen.

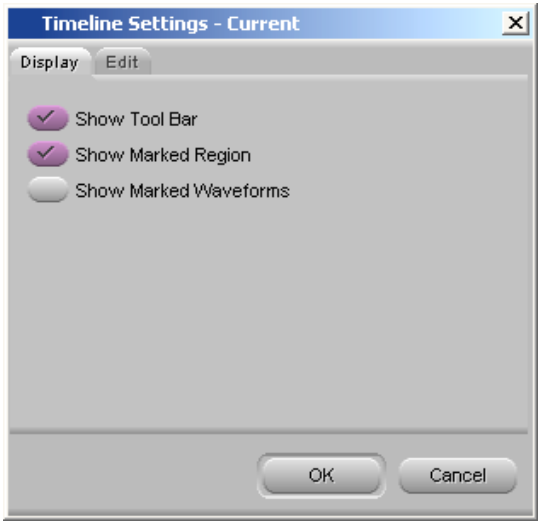
So greifen Sie auf die Timeline-Einstellungen zu:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Timeline.

   Das Dialogfeld Timeline Settings wird eingeblendet.



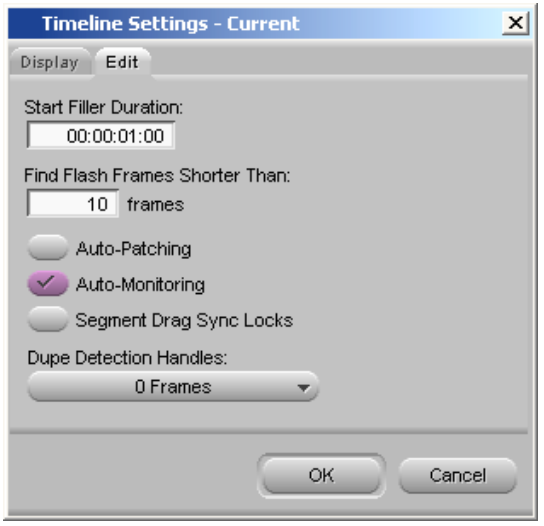


Table 14-1 und **Table 14-2** beschreiben die Timeline-Einstellungsoptionen.

Tabelle 14-1 Timeline-Optionen der Registerkarte Display

Option	Funktion
Show Tool Bar	Anzeigen der Timeline-Symbolleiste
Show Marked Region	Markierung des Bereichs von der IN- bis zur OUT-Marke
Show Marked Waveforms	Anzeigen von Waveforms zwischen einer IN- und OUT-Marke anstatt über die gesamte Komposition

Tabelle 14-2 Timeline-Optionen der Registerkarte Edit

Option	Beschreibung
Start Filler Duration	Geben Sie an, wie viel Schwarzfilm standardmäßig eingefügt werden soll, wenn Sie im Menü Clip den Befehl Add Filler at Start auswählen.
Find Flash Frames Shorter Than *n* frames	Geben Sie die maximale Anzahl an Flash-Bildern an, die das System suchen soll. Der Standardwert ist 10, wobei das System Clips mit 9 Bildern oder weniger sucht. Siehe **„Suchen nach Flash-Bildern“ auf Seite 14-27**.
Auto-Patching	Wenn diese Option aktiviert ist, ordnet das System die aktivierten Player-Spuren automatisch den in der Timeline-Sequenz aktivierten Spuren zu.
Auto-Monitoring	Wenn diese Option aktiviert ist und Sie eine Videospur mit aktiviertem Videomonitor löschen, aktiviert das System automatisch den Videomonitor für die nächste verfügbare Spur. Die zugeordnete Spur wird ebenfalls überwacht. Diese Einstellung ist standardmäßig ausgewählt.
Segment Drag Sync Locks	Wenn Sie diese Option auswählen und die Synchronsperre aktiviert ist, können Sie Segmente in der Timeline verschieben und dabei Audio und Video synchron halten. Nachdem Sie ein Segment in der Timeline verschoben haben, wird durch diese Option die Synchronität aufrechterhalten, indem an der Position, von der aus das Segment verschoben wurde, sowie an der Position auf allen anderen synchrongesperrten Spuren, die der neuen Position des verschobenen Segments entspricht, Schwarzfilm hinzugefügt wird. Sie können entweder einen Audio- oder einen Videoclip verschieben.

Tabelle 14-2 Timeline-Optionen der Registerkarte Edit (Forts.)

Option	Beschreibung
Dupe Detection Handles	Geben Sie die Größe der Handles, die für die Dupe-Überprüfung verwendet werden sollen, in Bildern an. Die angegebene Bildzahl wird vor der Prüfung auf Überlappung am Anfang und Ende jedes Clips hinzugefügt. Die Handles werden nur für interne Berechnungen verwendet. *Dupe Detection ist nur in Verbindung mit dem FilmScribe-Paket verfügbar. Siehe* ***„FilmScribe-Paket“ auf Seite 18-17****.*

Das Timeline-Schnellmenü

Sie können die Timeline mit Hilfe der Optionen im Timeline-Schnellmenüs anpassen.

So wählen Sie im Timeline-Schnellmenü eine Option aus:



Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und scrollen Sie durch das Menü, um eine Option zu aktivieren oder deaktivieren. Die aktivierten Optionen sind durch ein Häkchen gekennzeichnet.

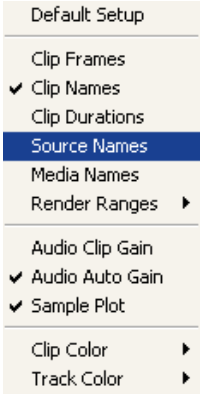


Table 14-3 zeigt die Optionen im Timeline-Schnellmenü.

Tabelle 14-3 Optionen im Timeline-Schnellmenü

Option	Suboption	Beschreibung
Default Setup		Setzt die Anzeige der Timeline auf die Standardeinstellung zurück.
Clip Frames		Zeigt das erste Bild eines Clips in der Timeline an.
Clip Names		Schaltet die Anzeige von Clipnamen in der Timeline ein und aus.
Clip Durations		Schaltet die Anzeige der Cliplänge (Dauer) in der Timeline ein und aus.
Source Names		Schaltet die Anzeige der Namen des Zuspielmaterials in der Timeline ein und aus.
Media Names		Schaltet die Anzeige der Namen der Originalmediendateien in der Timeline ein und aus.
Dupe Detection		Verbessert die Anzeige der Dupe-Farbkodierung der V1-Spur. *Dupe Detection ist nur in Verbindung mit dem FilmScribe-Paket verfügbar. Siehe* ***„FilmScribe-Paket“ auf Seite 18-17****.*
Render Ranges		Markiert nicht oder nur teilweise gerenderte Effekte; siehe „Anpassen der Renderbereichsanzeige“ im Handbuch *Avid Xpress DVEffekte*.
	None	Schaltet die Renderbereichsanzeige aus.
	Partial	Zeigt eine rote Linie in dem Teil von teilweise gerenderten Effektens an, der gegenwärtig nicht gerendert ist (markiert vollständig ungerenderte Effekte jedoch nicht).
	All	Zeigt eine rote Linie in dem Teil von teilweise gerenderten Effekten an, der gegenwärtig nicht gerendert ist, und in allen vollständig ungerenderten Effekten.
Audio Clip Gain		Zeigt Informationen zu Audio Clip Gain an Siehe **„Automation Gain- und System Clip Gain-Werte“ auf Seite 16-27**.

Tabelle 14-3 Optionen im Timeline-Schnellmenü (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
Audio Auto Gain		Zeigt Informationen zu Audio Automation Clip Gain an Siehe **„Automation Gain- und System Clip Gain-Werte“ auf Seite 16-27**.
Sample Plot		Schaltet die Anzeige der Sample-Darstellungen für die Audiospuren in der Timeline ein und aus. Diese ist besser sichtbar, wenn Sie die Audiospur in der Timeline erweitern..
Clip Color		Zeigt die den Clips zugewiesenen Lokal-, Ausgangs- und Offline-Farben an.
	Offline	Wenn Sie diese Option auswählen, werden alle Clips, deren Mediendateien offline sind, in der Timeline rot markiert.
Track Color		Blendet eine Farbpalette ein, auf der Sie eine Farbe für die Spuren auswählen können, die in der Timeline angezeigt werden.

Weitere Verfahren zur Anpassung der Timeline

Im Avid Xpress DV-System können Sie die Größe der Timeline-Spuren sowie die Farben der Spuren und des Hintergrunds verändern. Zu den Verfahren gehören:

- **Vergrößern und Verkleinern von Spuren**
- **Ändern der Farbe von Spuren in der Timeline**

Vergrößern und Verkleinern von Spuren

Sie können die Höhe einer oder mehrerer Spuren vergrößern bzw. verkleinern, um die Ansicht zu verbessern und mehr Informationen auf den Spuren anzuzeigen. Mit dieser Funktion können Sie:

- alle Spuren vergrößern, um Waveform-Plots u.Ä. auf mehreren Spuren anzuzeigen

- alle Spuren in einer Sequenz mit mehreren Spuren verkleinert anzeigen und anschließend wieder vergrößern

So vergrößern bzw. verkleinern Sie die Höhe ausgewählter Spuren:

1. Wählen Sie die Spuren in der Timeline, deren Größe Sie verändern möchten. Siehe **„Auswählen von Spuren“ auf Seite 14-14**.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   Wählen Sie Enlarge Track oder Reduce Track im Menü Edit.

   Drücken Sie Strg+L zum Vergrößern der Spur bzw. Strg+K zum Verkleinern.

   Bewegen Sie den Cursor über dem Spurenauswahl-Bedienfeld, bis er sich in einen von einem Pfeil mit zwei Spitzen durchkreuzten Balken verwandelt. Ziehen Sie den Rand nach oben oder nach unten, um die Spur zu erweitern bzw. zu verengen. Diese Methode kann jeweils nur für eine ausgewählte Spur angewendet werden.

Ändern der Farbe von Spuren in der Timeline

So ändern Sie die Farbe ausgewählter Spuren in der Timeline:

1. Klicken Sie auf die Timeline, um sie zu aktivieren.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline Fast Menu, und wählen Sie im Timeline-Schnellmenü den Befehl Track Color.
3. Wählen Sie für die Spuren eine Farbe in der Farbpalette aus.

Wenn Sie eine benutzerdefinierte Farbe festlegen möchten, halten Sie dabei die Alt-Taste gedrückt. Wenn Sie die Maustaste loslassen, während sich der Zeiger noch in der Farbpalette befindet, wird das Windows-Farbdialogfeld angezeigt.

Speichern einer benutzerdefinierten Timeline-Ansicht

Nachdem Sie die Timeline angepasst haben, können Sie die Ansicht speichern und darauf zugreifen, während Sie zwischen Projekten und Arbeitsbereichen wechseln.

So speichern Sie eine benutzerdefinierte Timeline-Ansicht:



1. Klicken Sie auf die Schaltfläche View Menu am unteren Rand der Timeline.

   Wurde die Ansicht noch nicht gespeichert, trägt die Schaltfläche die Beschriftung Untitled.

2. Wählen Sie im Popup-Menü die Option Save As.

   Das Dialogfeld View Name erscheint.

3. Geben Sie einen Namen für die Timeline-Ansicht ein.

4. Klicken Sie auf OK.

Ersetzen einer Timeline-Ansicht

Falls Ihre gespeicherten Ansichten zu umfangreich werden und Sie bestimmte Ansichten nicht mehr verwenden, können Sie diese ersetzen.

So ersetzen Sie gespeicherte Ansichten:



1. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie auf View Menu klicken, um eine Liste der gespeicherten Ansichten anzuzeigen. Jedem Eintrag in der Liste ist das Wort Replace vorangestellt.

2. Wählen Sie aus der Liste den gespeicherten Ansichtsnamen aus, den Sie ersetzen möchten.

   Die aktuelle Timeline-Ansicht wird auf den ausgewählten Namen angewendet, und dieser Name wird in der Scroll-Liste Settings im Projektfenster angezeigt. Sie können den Ansichtsnamen in der Scroll-Liste Settings ändern.

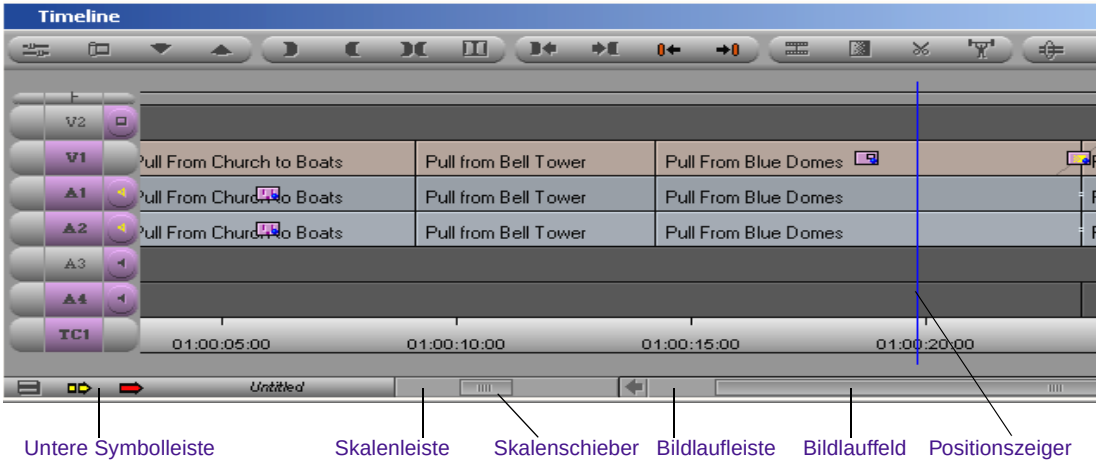
Wiederherstellen der Timeline-Standardansicht

So stellen Sie die Standardansicht in der Timeline wieder her:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline Fast Menu, und wählen Sie im Timeline-Schnellmenü den Befehl Default Setup.

Navigieren in der Timeline

Die Timeline enthält in der unteren Symbolleiste verschiedene Bedienelemente zum schnellen Durchlaufen einer Sequenz und zum Verändern der Detailansicht bei der Bearbeitung. Sie können den Positionszeiger, die Timeline-Skalenleiste oder die Timeline-Bildlaufleiste zur Navigation in der Timeline verwenden. Ausgewählte Abschnitte der Sequenz sind in der Timeline markiert.



Positionszeiger

Der Positionszeiger in der Timeline markiert Ihre augenblickliche Position in der Sequenz. Seine aktuelle Position bestimmt die Funktion

der Befehle. Beim Verschieben des Positionszeigers in der Timeline bewegt sich gleichzeitig auch der kleinere Positionszeiger im Composer-Monitor.

Die Timeline-Bildlaufleiste

Die Timeline-Bildlaufleiste wird unten in der Timeline rechts neben der Timeline-Symbolleiste eingeblendet.

Die Bildlaufleiste der Timeline verhält sich genau wie alle anderen Bildlaufleisten. Sie können die Position in der Timeline durch Ziehen des Bildlauffelds oder durch Anklicken des Rechts- und Linkspfeils verändern.

Detailansicht in der Timeline

Die Skalenleiste vergrößert und verkleinert den Bereich der Timeline um den Positionszeiger herum. Auf diese Weise können Sie entweder auf einen bestimmten Ausschnitt einzoomen, um diesen genauer zu betrachten, oder auszoomen, um die gesamte Sequenz anzuzeigen. Diese Funktion ist besonders bei langen Sequenzen mit vielen Schnitten praktisch.

So zoomen Sie auf einen Bereich in der Timeline ein und schalten wieder zur Originalansicht zurück:

1. Klicken Sie auf den Skalenschieber, und ziehen Sie ihn nach rechts.

   Sie sehen Folgendes:

   - Die Timeline wird horizontal erweitert.
   - Die Timeline-Spur zeigt mehr Details.
   - Der Positionszeiger teilt sich in eine durchgezogene blaue Linie und eine gestrichelte blaue Line (oder „Schatten“), die den Anfang und das Ende des aktuellen Bilds anzeigen.

2. Klicken Sie auf den Skalenschieber, und ziehen Sie ihn wieder nach links.

   Die Timeline erhält ihre ursprüngliche Größe zurück.

Steuern der Bewegung in der Timeline

Während Sie in der Timeline arbeiten, können Sie die Bewegung des Positionszeigers mit den Taste Strg und Alt steuern.

So springen Sie zum Anfang von Übergängen, wenn Sie sich durch die Timeline-Sequenz bewegen:

Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie den Positionszeiger ziehen.

So springen Sie zum Ende von Übergängen:

Drücken Sie Strg+Alt, während Sie den Positionszeiger ziehen.

So bewegen Sie sich Bild für Bild weiter:

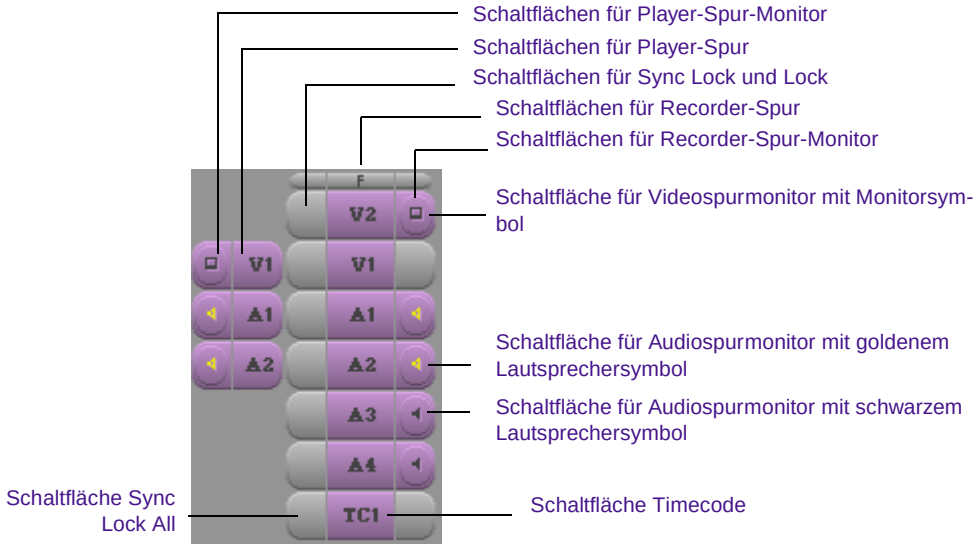
Drücken Sie die Alt-Taste, während Sie den Positionszeiger ziehen.

Spurenauswahl-Bedienfeld

Sie müssen im Verlauf des Projekts gegebenenfalls weitere Audio- und Videospuren einfügen und bearbeiten. Mehrere Videospuren sind hauptsächlich zum Arbeiten mit Effekten erforderlich. Mit dem Avid Xpress DV-System können Sie bis zu acht Video- und acht Audiospuren bearbeiten.

Wenn Sie mit mehreren Spuren arbeiten, können Sie die Spuren mit dem Spurenauswahl-Bedienfeld auswählen, manipulieren, löschen, sperren, zuordnen und überwachen. Sie können mehrere Spuren dazu verwenden, Audioeffekte und Ton übereinander zu legen oder Videotitel und andere Effekte einzufügen.

Mehrere Videospuren werden nicht grundsätzlich gleichzeitig abgespielt. Sie müssen zunächst einen Effekt anwenden, der die Ebenen miteinander verbindet. Mehrere Audiospuren werden jedoch sofort wiedergegeben, sofern sie korrekt überwacht werden.



Auf der **Player-Seite** des Bedienfelds werden nur die für den aktuell geladenen Clip verfügbaren Spuren angezeigt. Wenn für einen Clip aufgezeichnetes Audio nur für Spur A1 vorliegt, wird Spur A2 hier nicht angezeigt.

Die **Recorder-Seite** des Bedienfelds zeigt nur die aktuell für die Sequenz verwendeten Spuren an. Wenn Sie jedoch Zuspielmaterial schneiden, bei dem eine Spur ausgewählt ist, die bisher auf der Recorder-Seite noch nicht existiert, dann erscheint die Spur dort nach dem Schneiden.

Auswählen von Spuren

Beim Auswählen von Spuren sowohl auf der Recorder- als auch auf der Player-Seite des Spurenauswahl-Bedienfelds sollten Sie Folgendes beachten:

- Auf der Player-Seite ausgewählte Spuren können direkt in die Sequenz eingearbeitet werden, vorausgesetzt, Sie haben parallele Spuren auf der Recorder-Seite ausgewählt.
- Nicht ausgewählte Spuren auf der Player-Seite können nicht in die Sequenz geschnitten werden, unabhängig davon, welche Spuren auf der Recorder-Seite ausgewählt sind.
- Nicht ausgewählte Spuren auf der Recorder-Seite können nicht in die Sequenz geschnitten werden, unabhängig davon, welche Spuren auf der Player-Seite ausgewählt sind.

Zum Auswählen von Spuren gibt es fünf Methoden:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche einer beliebigen inaktiven Spur, um diese auszuwählen. (Um die Auswahl der Spur aufzuheben, klicken Sie auf die Schaltfläche der aktiven Spur.)
- Ziehen Sie ein Lasso um mehrere Spuren, um diese gleichzeitig auszuwählen. Eine Beschreibung zur Lasso-Funktion finden Sie unter **„Aufrufen des Trimmmodus“ auf Seite 15-3**
- Wählen Sie bei aktivem Timeline-Fenster im Menü Edit den Befehl Select All Tracks, um sämtliche Spuren auf der Player- und der Recorder-Seite auszuwählen.



- Klicken Sie in der oberen Symbolleiste der Timeline auf die Schaltfläche Cycle Picture / Sound, um zwischen ausgewählten Videospuren, Audiospuren und allen Spuren zu wechseln.
- Klicken Sie auf die Schaltflächen V und A in der Registerkarte Edit der Command-Palette.

Angenommen, Sie wählen die Player- und Recorder-Spuren für V1, A1 und A2, um Bild und Audio aus dem Zuspielclip in die Sequenz zu schneiden. Wählen Sie in diesem Fall lediglich die Player- und die

Recorder-Spur V1, um das Bild ohne Ton zu schneiden, oder wählen Sie nur A1 und A2, um Audio ohne Bild zu schneiden.

Überwachen von Spuren (Monitoring)

So legen Sie die Überwachung von Spuren fest:

Klicken Sie auf die Monitorspalte der Spuren auf der Player- oder der Recorder-Seite, um die Monitor-Schaltflächen zu aktivieren oder deaktivieren. Die Monitorsymbole für Video- und Audiospuren verhalten sich in manchen Situationen unterschiedlich.

Überwachen von Video

Vom Videospurmonitor hängt es ab, ob Sie das Video bei der Wiedergabe sehen können. Sie können diese Funktion jederzeit ausschalten, wenn Sie beim Schneiden nur die Audiospur prüfen wollen. Wenn mehrere Videospuren vorliegen, sind alle Spuren unterhalb der überwachten Spur bei der Wiedergabe aktiv.

Beim Schneiden mehrerer Spuren können Sie den Monitor auf einer unteren Spur aktivieren, wenn Sie nur diese Spur sehen wollen. Dies ist besonders dann nützlich, wenn Sie mehrere Ebenen von Videoeffekten haben und sich auf eine Spur konzentrieren wollen. Sie können eine Spur auch einzeln überwachen, wie unter **„Überwachen einer einzelnen Spur“ auf Seite 14-17** beschrieben.



Achten Sie darauf, den Videospurmonitor am Schluss wieder auf die oberste Spur einzustellen, wenn alle Spuren zusammen angezeigt, gerendert oder ausgegeben werden sollen. Nicht vom Monitor erfasste Spuren werden von der Wiedergabe ausgeschlossen.

So überwachen Sie Videospuren:

Klicken Sie für die Spur, die Sie überwachen möchten, auf die Schaltfläche Video Track Monitor.

Abhören von Audio

In der Monitorspalte für Audiospuren werden zwei verschiedene Monitorsymbole angezeigt: ein schwarzes und ein goldenes Lautsprechersymbol. Mit Ihrem Avid-System können Sie bis zu acht Audiospuren gleichzeitig abhören, je nach Ihrer Konfiguration.

Beachten Sie Folgendes:

- Standardmäßig werden Spuren mit ungeraden Nummern an den linken und Spuren mit geraden Nummern an den rechten Lautsprecher ausgegeben.
- Enthält Ihre Sequenz mehr als acht Audiospuren, können Sie acht davon auswählen und diese gleichzeitig abhören, indem Sie für jede abzuhörende Audiospur auf die Schaltfläche Audio Track Monitor klicken. Die Schaltfläche Audio Track Monitor wird violett, wobei entweder ein schwarzes oder ein goldenes Lautsprechersymbol darauf angezeigt wird, wenn die Audiospur zum Abhören der Wiedergabe und Ausgabe ausgewählt wird.
- Um mehr als acht Spuren gleichzeitig hören zu können, müssen Sie einen Mixdown durchführen, bei dem maximal acht übrig bleiben. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Mixdown von Audiospuren“ auf Seite 16-85**.
- Standardmäßig werden alle zum Abhören aktivierten Audiospuren für das Scrubbing ausgewählt. Informationen zum Soloschalten von Audiospuren für das Scrubbing finden Sie unter **„Soloschalten von Audiospuren in der Timeline“ auf Seite 16-4**.
- Das goldene Lautsprechersymbol auf der Schaltfläche Audio Track Monitor zeigt an, dass die Spur nicht ausgelassen wird, wenn die Wiedergabegeschwindigkeit beim Scrubbing erhöht wird. Standardmäßig wird das goldene Lautsprechersymbol auf den Monitorschaltflächen der beiden obersten Audiospuren angezeigt. Weitere Informationen zum Festlegen von Audiospuren, so dass sie beim Scrubbing nicht ausgelassen werden, finden Sie unter **„Auswählen von Spuren zum Scrubbing“ auf Seite 16-6**.

- Ist die Spur zum Abhören auf Solo geschaltet, ist die Schaltfläche Audio Track Monitor grün, und es erscheint ein schwarzes Lautsprechersymbol. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Überwachen einer einzelnen Spur“ auf Seite 14-17**.
- Wenn Sie im Audio Mix-Tool Direct Out auswählen, werden die Spuren 5 bis 8 über die Kanäle 1 bis 4 wiedergegeben. Außerdem können Sie die Ausgabe der Spuren anpassen, wie unter **„Audio Mix-Tool“ auf Seite 16-14** beschrieben.

Überwachen einer einzelnen Spur

Sie können eine einzelne Video- oder Audiospur während der Bearbeitung für die Überwachung auswählen, ohne dass die Überwachung aller anderen Spuren ausgeschaltet werden muss. Die Einzelüberwachung bietet eine Reihe von Vorteilen:

- Sie können die oberen und die unteren Ebenen eines Composite-Effekts getrennt voneinander überwachen.
- Sie können eine einzelne Audiospur zum Abhören auswählen, ohne auf mehrere andere Audiospuren klicken zu müssen, um sie zu deaktivieren.
- Wenn Sie mit einer komplexen Sequenz arbeiten, können Sie die verlangsamte Wiedergabe und das Anfahren verhindern, indem Sie Spuren zur Überwachung isolieren.

So wählen Sie eine Spur für die Einzelüberwachung aus:

Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die Schaltfläche Track Monitor der gewünschten Spur.

Die Schaltfläche wird grün, und es erscheint ein schwarzes Monitorsymbol (Videospur) bzw. Lautsprechersymbol (Audiospur), um die Einzelüberwachung anzuzeigen.

So deaktivieren Sie die Überwachung einer einzelnen Spur:

Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, und klicken Sie erneut in die Monitorspalte des Spurenauswahl-Bedienfeld. Das Monitorsymbol übernimmt wieder die normale Funktion.

Durchlaufen einer Spurenauswahl

So durchlaufen Sie eine Spurenauswahl im Spurenauswahl-Bedienfeld:



1. Klicken Sie in der oberen Symbolleiste der Timeline auf die Schaltfläche Cycle Picture / Sound.

   Wenn Sie auf die Schaltfläche Cycle Picture / Sound klicken, wählt das System der Reihe nach die folgenden Spuren aus:

   a. Videospuren

   b. Alle Spuren

   c. Audiospuren

   d. Keine Spuren

2. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um den Durchlauf zu wiederholen.



Sie können die Schaltfläche Cycle Picture/Sound jeder beliebigen Schaltfläche in der Tool-Palette bzw. Taste in der Keyboard-Palette zuweisen. Informationen zum Zuweisen von Schaltflächen finden Sie unter ***„Command-Palette“ auf Seite 4-3****.*

Sperren von Spuren

Sie können ausgewählte Spuren sperren, um zu verhindern, dass sie weiter bearbeitet werden.

In der mittleren Reihe des Spurenauswahl-Bedienfelds werden das Sync Lock-Symbol (Schrägstrich) für synchrongesperrte Spuren und das Sperrsymbol (Vorhängeschloss) für gesperrte Spuren angezeigt.

Das Sperren von Spuren zur Verhinderung einer weiteren Bearbeitung empfiehlt sich vor allem in folgenden Situationen:

- Bei der Videobearbeitung können Sie Spuren sperren, wenn Sie eine komplexe Bearbeitung mit mehreren Ebenen abgeschlossen haben und verhindern möchten, dass diese bei der Arbeit an angrenzenden Spuren aus Versehen geändert wird.
- Bei der Audiobearbeitung können Sie Audiospuren mit Dialog, der während der Bearbeitung angrenzender Video- oder Audiospuren erhalten bleiben soll, sperren.
- Bei Projekten, für die mehrere Cutter eingesetzt werden, können Sie Spuren sperren, um unnötige oder versehentliche Änderungen zu verhindern.

Weitere Informationen zum Synchronsperren von Spuren finden Sie unter **„Synchronsperren von Spuren“ auf Seite 14-21**.

Sperren und Entsperren von Spuren

So sperren Sie Spuren:

1. Wählen Sie die zu sperrenden Spuren (Player-Seite, Recorder-Seite oder beide), indem Sie jeweils darauf klicken.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Timeline, und wählen Sie im Popup-Menü den Befehl Lock Tracks.

   Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Lock Tracks aus.



Das Sperrsymbol zeigt an, dass die ausgewählten Spuren gesperrt sind; an gesperrten Spuren kann keine weitere Bearbeitung vorgenommen werden.

So entsperren Sie Spuren:

1. Wählen Sie die Spuren, die Sie entsperren möchten.
2. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Timeline, und wählen Sie im Popup-Menü den Befehl Unlock Tracks.

   Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Unlock Tracks aus.

   Das Sperrsymbol wird ausgeblendet, und die Spuren sind entsperrt.

Zuordnen von Spuren

Wenn Sie mit mehreren Spuren arbeiten, müssen Sie unter Umständen Zuspielaudio oder -video auf eine Spur schneiden, die nicht der im Spurenauswahl-Bedienfeld angezeigten Spur entspricht. Sie müssen die Player-Spur der gewünschten Recorder-Spur zuordnen, um das Originalmaterial auf eine darüber oder darunter gelegene Recorder-Spur schneiden zu können.

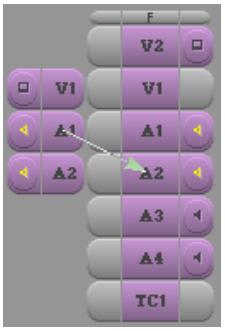
Sie können pro Schnitt nur eine Zuordnung vornehmen, allerdings können Sie von derselben Player-Spur beliebig oft Zuordnungen vornehmen. Audio kann nur Audio und Video nur Video zugeordnet werden.



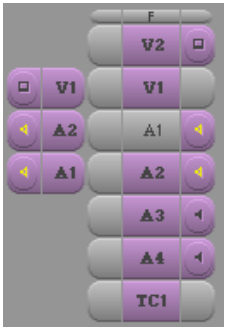
Außerdem können Sie Spuren zuordnen, indem Sie die Option Auto-Patching auf der Registerkarte Edit des Dialogfelds Timeline Settings verwenden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in ***Table 14-2****.*

So führen Sie eine Zuordnung durch:

Ziehen Sie von einer Player-Spur (Audio oder Video) zur geplanten Recorder-Spur (während des Zuordnungsvorgangs wird ein weißer Pfeil eingeblendet).



Audiozuordnung von einer Player- zu einer Recorder-Spur



Neue Player-Spur spiegelt die Zuordnung wider

Während der Zuordnung

Nach der Zuordnung

So machen Sie eine Zuordnung rückgängig:

Stellen Sie manuell die Zuordnung zur vorherigen Spur wieder her.

Die ausgewählte Player-Spur wird neben die Recorder-Spur verschoben, der sie zugeordnet ist, sobald Sie den Pfeil ziehen und die Maustaste loslassen. Die zugeordnete Spur bleibt während der Bearbeitung markiert. Sie können jetzt weitere Spuren für die Bearbeitung auswählen.

Wenn Sie eine Videospur einer anderen zuordnen, bewegt sich das dazugehörige Monitorsymbol an die entsprechende Stelle, es sei denn, das Auto-Monitoring wurde in den Timeline-Einstellungen deaktiviert (siehe Table 14-2). Daher müssen Sie das Symbol gegebenenfalls auf die oberste Spur zurückziehen, um alle Videospuren bei der Wiedergabe und Ausgabe zu erfassen.

Synchronsperren von Spuren

Mit der Synchronsperrfunktion können Sie die Synchronität mehrerer Spuren aufrechterhalten, während Sie im Trimmmodus Bilder hinzufügen oder entfernen. Wenn Sie beispielsweise auf einer Spur, die über die Synchronsperre an eine zweite Spur gekoppelt ist, geschnittenes Material einfügen möchten, fügt das System

automatisch auf der zweiten Spur Schwarzfilm ein, damit die Synchronität der beiden Spuren erhalten bleibt.

Synchronsperren verfügen über folgende besondere Merkmale:

- Die Synchronsperrfunktion ist lediglich für einseitiges Trimmen verfügbar, da die Synchronität durch beidseitiges Trimmen nicht gestört wird.
- Sie können die Synchronsperrfunktion auf eine beliebige Anzahl von Spuren in beliebiger Kombination anwenden. Die Spuren benötigen keine übereinstimmenden Timecodes oder gemeinsamen Quellen und können sowohl mehrere Video- als auch Audiospuren einschließen.
- Die Synchronsperrfunktion ist nur für ganze Spuren verfügbar. Das heißt, dass parallele Segmente anderer synchrongesperrter Spuren betroffen sind, wenn Sie an einer beliebigen Stelle der Sequenz trimmen.

Die Synchronsperrfunktion ist im Trimmmodus verfügbar. Sie ist besonders hilfreich, wenn Sie mit mehreren Spuren arbeiten und beim Trimmen die Synchronität zwischen zwei oder mehr Spuren beibehalten möchten.

So wenden Sie die Synchronsperrfunktion auf Spuren an:



Klicken Sie in die Spalte zwischen den Auswahlfeldern, um das Sync Lock-Symbol für die synchronen Spuren zu aktivieren.

So nehmen Sie die Bearbeitung einzelner Spuren wieder auf:

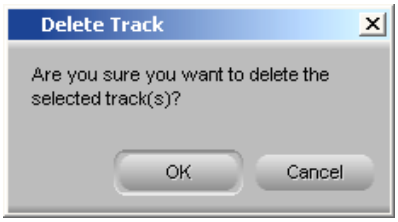
Klicken Sie erneut, um das Sync Lock-Symbol zu entfernen.

Löschen von Spuren

So löschen Sie eine oder mehrere Spuren aus einer Sequenz:

1. Klicken Sie auf die Schaltflächen der Recorder-Spuren, und drücken Sie die Löschtaste.

Das Dialogfeld Delete Track erscheint.



2. Klicken Sie auf OK.

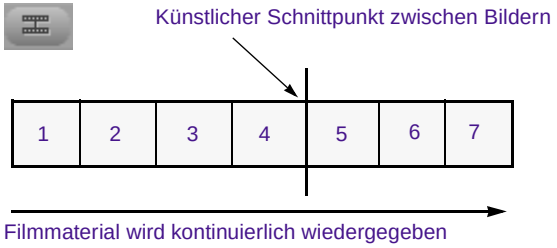
   Die Spuren werden gelöscht.

So stellen Sie eine gelöschte Spur wieder her:

Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Undo.

Hinzufügen eines Schnitts

Die Funktion Add Edit setzt zwischen Bildern eines Clips eine künstliche Schnittmarke. Der Schnitt erscheint in der Timeline als Übergang zwischen zwei Clips, aber beim Abspielen des Clips wird das Material unverändert angezeigt, da die Bilder kontinuierlich verlaufen.



Durch Hinzufügen von Schnitten können Sie hauptsächlich Teile eines Clips oder einer Sequenz abtrennen und isolieren, um lediglich an diesem Teil und nicht am übrigen Material Änderungen

vorzunehmen. Nachdem Sie die Anpassungen vorgenommen haben (z.B. durch Hinzufügen eines Effekts), verläuft die Wiedergabe nicht mehr nahtlos, da die beiden Teile des Clips verschieden sind.

Sie können einer einzelnen Audio- oder Videospur einen Schnitt hinzufügen oder den künstlichen Schnittpunkt gleich über mehreren Spuren platzieren.

So fügen Sie einen zusätzlichen Schnitt ein:

1. Bewegen Sie den Positionszeiger zum ausgewählten Clip.
2. Wählen Sie die Spuren, denen Sie den Schnitt hinzufügen möchten.
3.  Klicken Sie auf die Schaltfläche Add Edit unter dem Composer-Monitor oder in der oberen Symbolleiste der Timeline.

   Der Schnitt erscheint in der Sequenz. Das Gleichheitszeichen gibt an, dass es sich um einen Add Edit-Schnitt handelt.

Entfernen von Add Edits

So entfernen Sie Add Edit-Schnitte:

Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Undo.

Haben Sie seit der letzten Benutzung der Funktion Add Edit weitere Bearbeitungen durchgeführt, werden diese gelöscht, wenn Sie den Befehl Undo verwenden.

Wechseln Sie an der Position des Add Edit-Schnitts in den Trimmmodus, und drücken Sie die Löschtaste. Weitere Informationen zum Trimmmodus finden Sie unter **Kapitel 15**.



Add Edit-Schnitte zwischen Segmenten, in denen die Audiobalance angepasst wurde, können nicht entfernt werden.

Backtiming von Schnitten

Das Backtiming von Schnitten ist der umgekehrte Vorgang zum Markieren von Material. Sie gehen nicht von den IN-Marken vorwärts, sondern markieren das Material anhand der OUT-Marken.

Wenn Sie beispielsweise eine Spur mit Audio (Musik oder Stimme) haben, das an einem bestimmten Punkt endet, und Sie möchten einen Videoclip synchronisieren, der bei einer bestimmten Einstellung aufhören soll, können Sie die Bearbeitung rückwärts timen (Backtiming), damit die Endpunkte der Spuren übereinstimmen.

Beachten Sie Folgendes:

- Avid Xpress DV benötigt zum Backtiming lediglich drei Marken, die Sequenz vier Schnitte ungleicher Länge enthält. Die in der Timeline gesetzten IN- und OUT-Marken haben stets Vorrang.
- Wenn Sie in der Sequenz keine IN-Marke setzen, wird der Positionszeiger als solche betrachtet.
- Wenn Sie im Zuspielclip keine OUT-Marke setzen und auch in der Sequenz keine gesetzt wurde, benutzt das Avid-System das Ende des Zuspielclips als OUT-Punkt.
- Wenn Sie sowohl im Player-Popup-Monitor als auch in der Timeline OUT-Marken setzen, verwendet das System die OUT-Marke aus der Timeline.

So timen Sie einen Schnitt rückwärts:

1. Setzen Sie in der Timeline an der Stelle eine OUT-Marke, an der der Schnitt enden soll. Setzen Sie außerdem am Anfang eine IN-Marke.
2. Wählen Sie die entsprechenden Spuren.
3. Öffnen Sie im Player-Popup-Monitor einen Clip.
4. Setzen Sie im Player-Popup-Monitor synchron zur OUT-Marke der Sequenz ebenfalls eine OUT-Marke.

5. Sie haben folgende Möglichkeiten:



Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu und dann in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Overwrite.

Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und ziehen Sie den Clip aus dem Player-Popup-Monitor in die Timeline.

Das Zuspielmaterial wird der Sequenz hinzugefügt, wobei die Endpunkte synchron sind.

Suchen nach doppelt vorhandenen Bildern

Wenn Sie bei der Bearbeitung eine EDL erstellen möchten, können Sie mit Hilfe der Funktion Dupe Detection nach doppelten Bildern im Filmmaterial suchen, um die Anforderungen für ein Online-Blendenband zu eliminieren oder zu kontrollieren.



Dupe Detection ist nur in Verbindung mit dem FilmScribe-Paket verfügbar. *Siehe* ***„FilmScribe-Paket“ auf Seite 18-17****.*

So aktivieren Sie die Funktion Dupe Detection:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline Fast Menu, und wählen Sie im Timeline-Schnellmenü den Befehl Dupe Detection.

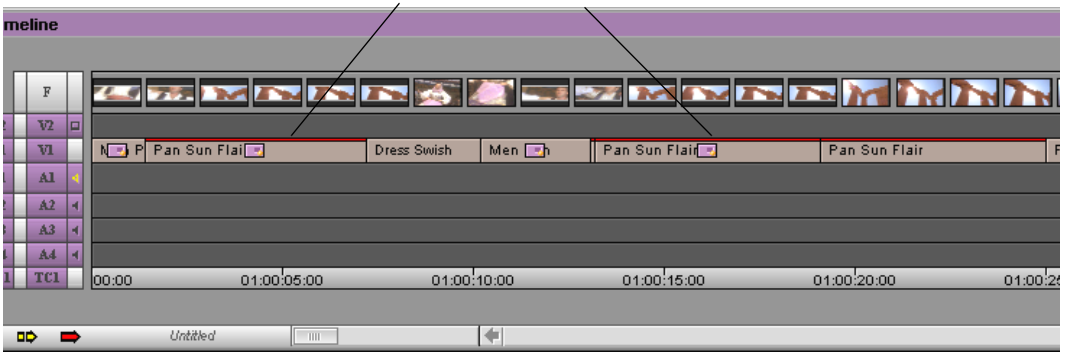


Dieses Verfahren kann nur für die Spur V1 durchgeführt werden.

Die Funktion Dupe Detection markiert jeden Satz mehrfach vorhandener Bilder mit einer anderen Farbe. (Während eines Suchvorgangs können bis zu zehn verschiedene Farben verwendet werden.) Übereinstimmende Bilder sind durch die gleiche Farbe gekennzeichnet. Sind die doppelten Bilder überflüssig, können Sie diese unter Verwendung einer beliebigen Option des Trimmmodus entfernen, bevor Sie eine EDL erstellen.

Die Farbbalken, die die doppelten Bilder der Sequenz kennzeichnen, werden, wie gezeigt, automatisch über den Bildern in der Timeline eingefügt.

Zwei übereinstimmende Bilder, die automatisch von der Funktion Dupe Detection über dem Clip markiert wurden



Die erste Gruppe doppelter Bilder wird rot markiert, die zweite grün usw. Sie können die Funktion Dupe Detection während der Bearbeitung zur Suche nach doppelt vorhandenen Bildern verwenden und diese entfernen, während die Sequenz weiterläuft.

Mehrfach vorhandene Bilder in der Sequenz werden sofort erkannt und mit Farbbalken markiert. Beim Schneiden werden sie automatisch gekennzeichnet.

Die Größe der von der Funktion Dupe Detection verwendeten Handles kann im Dialogfeld Timeline Settings geändert werden.

Suchen nach Flash-Bildern

Mit dem Befehl Find Flash Frames können Sie schnell Teile Ihrer Sequenz finden, die Sie möglicherweise aus der Endfassung löschen möchten.

Flash-Bilder sind Clips von extrem kurzer Dauer z.B. weniger als 30 Bilder.

So suchen Sie Flash-Bilder:

1. Überprüfen oder bestimmen Sie die maximale Dauer, nach der das System suchen soll:
   a. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

      Die Scroll-Liste Settings wird eingeblendet.

   b. Doppelklicken Sie auf Timeline.

      Das Dialogfeld Timeline Settings wird eingeblendet.

   c. Klicken Sie auf die Registerkarte Edit.

   d. Legen Sie für die Option Find Flash Frames Shorter Than *n* frames die maximale Anzahl an Bildern fest, nach der das System suchen soll. Der Standardwert ist 10, wobei das System nach Clips mit 9 Bildern oder weniger sucht.

   e. Klicken Sie auf OK.
2. Klicken Sie auf das Timeline-Fenster, um es zu aktivieren.
3. Wählen Sie die Spuren, die Sie durchsuchen möchten.
4. Platzieren Sie den Positionszeiger am Anfang der Sequenz oder vor dem Teil der Sequenz, den Sie durchsuchen möchten.
5. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Timeline, und wählen Sie im Kontextmenü die Option Find Flash Frames.

   Der Positionszeiger wechselt zum ersten Flash-Bild.

So finden Sie das nächste Flash-Bild:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Timeline, und wählen Sie erneut im Kontextmenü die Option Find Flash Frames.

Schneiden in der Timeline

In der Timeline können Sie:

- Schnitte im Segmentmodus durchführen
- direkt aus einer Bin in die Timeline schneiden
- die Dauer für den Schwarzfilm am Anfang einer Sequenz festlegen
- ausschneiden, kopieren und einfügen
- Effekte bearbeiten und verschachteln

Aktivieren und Deaktivieren von Segmenten

Der Segmentschnitt ist eine besondere Funktion beim digitalen nichtlinearen Schneiden. Im Gegensatz zu herkömmlichen Bearbeitungsmethoden gestattet es Ihnen der Segmentschnitt, sofort ganze Segmente mit Hilfe grafischer Bedienelemente neu zu platzieren, als ob Sie Teile der Sequenz auf dem Band umherschieben. Sie können Audio- und Videospuren gemeinsam oder getrennt voneinander verschieben sowie einzelne oder mehrere Segmente gleichzeitig neu platzieren.

So führen Sie einen Segmentschnitt durch:

1. Wählen Sie die Segmente aus, indem Sie entweder auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus klicken, oder verwenden Sie die Maus, um die Segmente mit dem Lasso zu markieren. Sie können ein oder mehrere Segmente oder Spuren auswählen, wie unter **„Auswählen von Segmenten mit dem Cursor des Segmentmodus“ auf Seite 14-30** und **„Markieren eines oder mehrerer Segmente mit dem Lasso“ auf Seite 14-30** beschrieben.



2. Verschieben Sie die Segmente mit der Maus. Benutzen Sie entweder die Schaltfläche Extract / Splice-in oder die Schaltfläche Lift / Overwrite, um das Segment an der neuen Position einzufügen.

3. Benutzen Sie die verschiedenen Techniken zur Segmentbearbeitung, wenn Sie Clips direkt aus einer Bin bearbeiten, Segmente schnell löschen oder Material in der Timeline markieren möchten.

Auswählen von Segmenten mit dem Cursor des Segmentmodus

Wenn Sie den Segmentmodus aktivieren, wird der Cursor zu einem vergrößerten Zeiger, der im Extract / Splice-in-Modus gelb und im Lift / Overwrite-Modus rot ist. Außerhalb der Timeline wird der Cursor wieder zum Standardpfeil oder I-Balken, mit dem Sie dann andere Funktionen ausführen können, während Sie sich im Segmentmodus befinden.

So wählen Sie Segmente mit dem Zeiger aus:



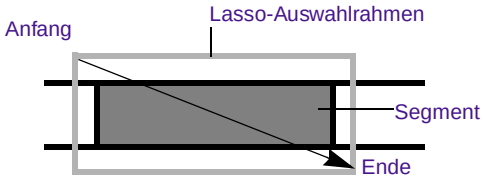
1. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen des Segmentmodus, die sich in der unteren Symbolleiste der Timeline neben der Bildlaufleiste befinden. Der Pfeil verwandelt sich in einen vergrößerten Zeiger.
2. Klicken Sie in einer beliebigen Spur auf ein Segment, um es auszuwählen. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf weitere Segmente, um eine Gruppe auszuwählen.

Markieren eines oder mehrerer Segmente mit dem Lasso

Wenn Sie Segmente von links nach rechts mit dem Lasso markieren, schaltet das System automatisch in den Segmentmodus.

So markieren Sie Segmente mit dem Lasso:

Ziehen Sie ein Lasso auf. Beginnen Sie im Bereich über den Spuren in der Timeline. Ziehen Sie von links nach rechts und nach unten, wenn mehr als ein Segment ausgewählt werden soll.



So wechseln Sie in den Lift/Overwrite-Modus:



Klicken Sie auf die Schaltfläche Lift / Overwrite, nachdem Sie das Lasso gezogen haben.

Beachten Sie beim Markieren von Segmenten mit dem Lasso folgende Richtlinien:

- Platzieren Sie den Zeiger vor dem Ziehen über den Spuren. Wenn Sie in die Spuren klicken, springt der Positionszeiger an diese Stelle. Wenn Sie Segmente in der Mitte der Timeline über mehrere Spuren hinweg mit dem Lasso markieren möchten, halten Sie während des Ziehens die Alt-Taste gedrückt.
- Markieren Sie mindestens zwei Übergänge oder alle Übergänge in mehreren Segmenten mit dem Lasso. Ansonsten wird der Trimmmodus aktiviert.
- Ziehen Sie von links nach rechts.

Deaktivieren von Segmenten

Sie können ein oder mehrere ausgewählte Segmente deaktivieren.

So deaktivieren Sie eine ganze Spur:

Klicken Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld auf die Schaltfläche Track.

Wenn Sie beispielsweise Segmente auf Spur V1, V2 und A1 mit dem Lasso markiert haben, können Sie auf die Schaltflächen für die Spuren V2 und A1 klicken, um lediglich das Segment auf der mittleren Spur (V1) zu aktivieren.

So deaktivieren Sie ein oder mehrere Segmente:

Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, und klicken Sie mit dem Zeiger des Segmentmodus auf die Segmente, die Sie deaktivieren möchten. Dadurch bleiben nur die Spuren aktiviert, auf denen Sie keine Segmente deaktiviert haben.

Schnitte im Segmentmodus

Mit folgenden Funktionen können Segmente bearbeitet und Clips hinzugefügt werden:



- Extract / Splice-in, angezeigt durch einen gelben Pfeil
- Lift / Overwrite, angezeigt durch einen roten Pfeil

Bei der Bearbeitung von Segmenten ist Folgendes zu beachten:

- Übergangseffekte auf beiden Seiten einer verschobenen Auswahl werden gelöscht. Übergangseffekte innerhalb der Auswahl werden beibehalten.
- Nach der Bearbeitung wirkt sich der Segmentmodus so lange auf weitere von Ihnen im Trimmmodus vorgenommene Schnitte aus, bis Sie auf die aktivierte Schaltfläche des Segmentmodus klicken, um diesen Modus auszuschalten.

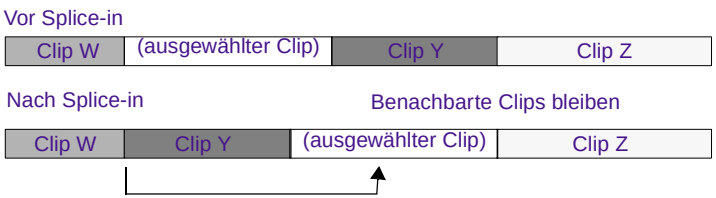
Beachten Sie bei der Spurenauswahl folgende Richtlinien:

- Sie können nicht gleichzeitig Segmente verschieben, die getrennt auf derselben Spur liegen. Es ist jedoch möglich, Segmente zu verschieben, die auf verschiedenen Spuren getrennt liegen.
- Die Ausgangs- und die Zielspur dürfen sich dabei nicht überlappen. Sie können beispielsweise Audiosegmente von A3 und A4 auf A1 und A2 verschieben, jedoch nicht von A3 und A4 auf A2 und A3 (A3 überlappt).
- Möchten Sie eine Segmentgruppe verschieben, klicken Sie auf ein beliebiges ausgewähltes Segment, um die gesamte Gruppe an die neue Position zu ziehen.
- Sie können Schwarzfilm als Segment wählen.

Herausschneiden und Einfügen von Segmenten

Mit der Funktion Extract / Splice-in können Sie die ausgewählten Segmente in der Timeline verschieben, ohne dass sich dies auf das an die Segmente angrenzende Material auswirkt. Die Gesamtdauer der Sequenz wird durch diesen Vorgang nicht beeinflusst.

Wie die Standardfunktion Splice-in fügt die Funktion Extract / Splice-in das jeweilige Segment an der neuen Stelle ein. Zusätzlich wird das Segment jedoch von der ursprünglichen Stelle extrahiert oder entfernt, wobei die entstandene Lücke geschlossen wird. Wenn Sie beispielsweise Segmente auf den Spuren V1, V2 und A1 mit dem Lasso markieren, können Sie auf die Schaltflächen für die Spuren V2 und A1 klicken, um lediglich das Segment auf der mittleren Spur (V1) zu aktivieren.



So führen Sie einen Extract/Splice-in-Schnitt durch:



1. Klicken Sie in der unteren Timeline-Symbolleiste auf die Schaltfläche Extract / Splice-in (gelber Pfeil).
2. Wählen Sie das Segment aus, das Sie verschieben möchten.
3. Klicken Sie auf das Segment, und ziehen Sie es an die neue Position.
4. Lassen Sie die Maustaste los.

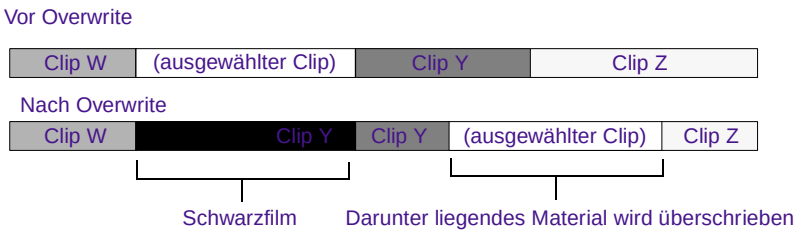
   Das System schneidet das markierte Segment aus der alten Position heraus, schließt die dadurch entstandene Lücke und fügt das Material anschließend an der neuen Stelle wieder ein.
5. Zum Verlassen des Segmentmodus klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Extract / Splice-in.

Um einen Segmentschnitt während der Bearbeitung abzubrechen, ziehen Sie ihn aus der Timeline, und lassen Sie die Maustaste los. Oder Sie wählen im Menü Edit den Befehl Undo.

Herausheben/Überschreiben von Segmenten

Verwenden Sie die Funktion Lift / Overwrite, um vorhandenes Material an der neuen Position zu ersetzen. Dabei wird das Material von der ursprünglichen Position genommen, die folglich leer bleibt. Die Gesamtdauer der Sequenz wird durch diesen Vorgang nicht beeinflusst.

Wie beim normalen Überschreiben wird auch durch Lift / Overwrite das auf Band liegende Material gelöscht und durch neues ersetzt, wodurch neue Schnitte entstehen. Zusätzlich hebt diese Funktion das Segment aus seiner alten Position heraus, wodurch auf dem Band in der Mitte der Spur (V1) ein freier Platz von entsprechender Länge entsteht.



So führen Sie einen Lift/Overwrite-Schnitt durch:

1. Klicken Sie in der unteren Timeline-Symbolleiste auf die Schaltfläche Lift / Overwrite (roter Pfeil).
2. Wählen Sie das Segment aus, das Sie verschieben möchten.
3. Klicken Sie auf das Segment, und ziehen Sie es an die neue Position.
4. Lassen Sie die Maustaste los.

Das ausgewählte Segment wird aus der alten Position herausgehoben und durch Schwarzfilm ersetzt. Das Material an der neuen Stelle in die Sequenz eingefügt, wobei das dort vorhandene Material überschrieben wird.

5. Klicken Sie nochmals auf die Schaltfläche Lift / Overwrite, um den Segmentmodus zu verlassen, oder fahren Sie mit dem Herausheben und Überschreiben von Segmenten fort.

Um eine Segmentverschiebung rückgängig zu machen, wählen Sie im Menü Edit den Befehl Undo, oder drücken Sie Strg+Z.

Löschen von Segmenten im Segmentmodus

Sie können im Segmentmodus ganze Segmente in der Timeline schnell löschen, ohne IN- und OUT-Marken setzen zu müssen. Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, mehrere Segmente auf verschiedenen Spuren an einer beliebigen Stelle in der Timeline auszuwählen und gleichzeitig zu löschen.

So löschen Sie schnell Segmente:

1. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen für Segmentmodus:



- Die Funktion Extract / Splice-in (gelb) löscht die Segmente und schließt die entstandenen Lücken. Die Gesamtlänge der Sequenz wird verkürzt, und alle synchronen Spuren verlieren die Synchronität.



- Lift / Overwrite (rot) löscht die Segmente, aber ersetzt sie durch leeres Material bzw. Stille. Die Gesamtlänge der Sequenz sowie die Synchronität bleiben unverändert.

2. Wählen Sie ein oder mehrere Segmente.
3. Drücken Sie die Löschtaste.

   Die Segmente werden gelöscht.

Enthält das Segment einen Effekt, wird dieser zuerst gelöscht.

Direktes Schneiden aus einer Bin in die Timeline

Beim direkten Schneiden aus einer Bin ist es nicht nötig, Clips in den Player-Popup-Monitor zu laden, Marken zu setzen und die Funktionen Splice-in oder Overwrite zu verwenden. Sie können im Segmentmodus Clips direkt von einer Bin in eine Sequenz in der Timeline schneiden.

So schneiden Sie direkt aus einer Bin in die Timeline:

1. Um einen präziseren Schnitt durchzuführen, setzen Sie für alle Clips IN- und OUT-Marken, oder erzeugen Sie Subclips. Siehe **„Markieren und Subkatalogisieren von Filmmaterial“ auf Seite 12-30**. Ansonsten wird der ganze Clip in die Sequenz geschnitten.
2. Klicken Sie auf eine der Schaltflächen für Segmentmodus:



   - Mit der Funktion Lift / Overwrite (roter Pfeil) überschreibt der Clip Material derselben Länge in einer Sequenz, wobei die Gesamtlänge der Sequenz unverändert bleibt.



   - Mit der Funktion Extract / Splice-in (gelber Pfeil) wird der Clip in eine Sequenz eingefügt, wodurch das vorhandene Material nach hinten verschoben und die Sequenz insgesamt verlängert wird.
3. Ziehen Sie einen Clip aus der Bin in die Timeline. Sie können jeweils nur einen Clip auf einmal schneiden.
4. Lassen Sie die Maustaste los, sobald Sie die richtige Stelle für den Clip gefunden haben.

   Die Timeline zeigt den neuen Schnitt.



Sie bleiben nach dem Schneiden so lange im Segmentmodus, bis Sie nochmals auf die aktive Schaltfläche des Segmentmodus klicken, um ihn zu deaktivieren.

Festlegen der Dauer für den Schwarzfilm am Anfang einer Sequenz

So legen Sie die Dauer für den Schwarzfilm am Anfang einer Sequenz fest:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Timeline.

   Das Dialogfeld Timeline Settings wird eingeblendet.

3. Klicken Sie auf die Registerkarte Edit.

4. Geben Sie für die Option Start Filler Duration *n* frames an, wie viel Schwarzfilm standardmäßig angezeigt werden soll, wenn Sie im Menü Clip den Befehl Add Filler at Start auswählen.

5. Klicken Sie auf OK.

Anweisungen zur Verwendung von Schwarzfilm finden Sie unter **„Hinzufügen von Schwarzfilm“ auf Seite 13-7**.

Ausschneiden, Kopieren und Einfügen in der Timeline

Sie können in der Timeline ausgewählte Segmente mit den üblichen Tastenkombinationen (Shortcuts) ausschneiden, kopieren und einfügen.

So schneiden Sie Segmente aus, kopieren sie und fügen sie ein:

1. Wählen Sie das Segment mit einer der Schaltflächen des Segmentmodus aus.

2. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Copy (Strg+C), um zu kopieren, bzw. den Befehl Cut (Strg+X), um auszuschneiden.

3. Bewegen Sie den Positionszeiger zur neuen IN-Marke, und drücken Sie Strg+V, um das Segment in die Timeline einzufügen.

Effektbearbeitung

Sie können Effekte in der Timeline bearbeiten. Die Techniken zur Effektbearbeitung können grob in folgende Kategorien unterteilt werden:

- *Bewegungseffekte*, wie z.B. Standbild oder Slow-Motion- und Fast-Motion-Effekte, erfordern die Anwendung von Bewegungsparametern auf ausgewähltes Filmmaterial, normalerweise auf einer einzelnen Videospur.
- *Übergangseffekte*, wie z.B. Überblendungen und Wischblenden, betreffen Übergänge von einem bearbeiteten Clip zu einem anderen auf derselben Videospur.
- *Segmenteffekte*, z.B. Bild-im-Bild, Key- oder Farbeffekte, werden auf ganze Segmente angewendet. Dazu werden für gewöhnlich mehrere Videoebenen benötigt.



Weitere Informationen zur Bearbeitung von Effekten finden Sie im Handuch Avid Xpress *DV* Effekte.

Verschachtelung

Bei der Bearbeitung von Effekten können Sie ein Verfahren einsetzen, das als *Verschachtelung* bezeichnet wird. Hierzu öffnen Sie Effekte, um die Ebenen aufzudecken, die zum Kombinieren mehrerer Bilder und digitaler Videoeffekte hinzugefügt wurden. Wurde der Effekt angewendet, können Sie ihn schließen und als Segment auf der Spur anzeigen und rendern.



Weitere Informationen zu Verschachtelungstechniken finden Sie im Handbuch Avid Xpress *DV* Effekte.

Drucken der Timeline

So drucken Sie die Timeline:

1. Klicken Sie auf die Timeline, um sie zu aktivieren.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Print Timeline.

   Das Dialogfeld Print wird eingeblendet.
3. Wählen Sie die Druckoptionen.
4. Klicken Sie auf OK.

   Das System druckt die aktuelle Ansicht der Timeline.

KAPITEL 15

Arbeiten im Trimmmodus

Beim Arbeiten in der Timeline erzeugen Sie zunächst einen Rohschnitt, der als Folge von geraden Schnitten mit vielen Unregelmäßigkeiten und nur wenigen Effekten angesehen werden kann. Nach einem Rohschnitt können Sie in den Trimmmodus wechseln und die Übergänge zwischen den einzelnen Clips oder ganzen Segmenten feinabstimmen. Es ist auch möglich, Schnitte während des Aufbaus einer Sequenz zu trimmen, anstatt erst einen Rohschnitt auszuführen. Die folgenden Abschnitte zeigen die Verfahrensweisen im Trimmmodus:

- **Anpassen des Trimmmodus**
- **Grundlegende Trimmverfahren**
- **Slip- oder Slide-Trimmen von Clips oder Segmenten**
- **Erzeugen von Overlap-Schnitten**
- **Aufrechterhalten der Synchronität beim Trimmen**

Anpassen des Trimmmodus

Sie können den Trimmmodus anpassen, indem Sie in den Einstellungen für Transition Play Loop die Werte für Preroll, Postroll und Unterbrechung ändern.

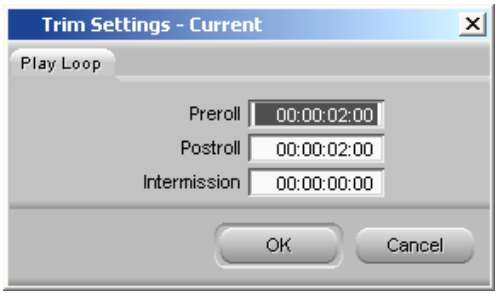
So passen Sie die Einstellungen für Transition Play Loop an:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Trim.

   Das Dialogfeld Trim Settings wird geöffnet.



3. Sie können die Längen von Preroll, Postroll und Unterbrechung bestimmen und verändern, indem Sie in das entsprechende Textfeld klicken und einen neuen Wert eingeben.
4. Klicken Sie auf OK.

Grundlegende Trimmverfahren

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Trimmmodus aufzurufen, je nachdem, welche Trimmtechnik verwendet werden soll. Im Trimmmodus ist Folgendes möglich:

- Auswählen von Trimmseiten
- Durchführen und Überprüfen des Trimmvorgangs
- Trimmen während der Wiedergabe
- Trimmen von Videospuren
- Erweitern von Schnitten

Aufrufen des Trimmmodus

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um den Trimmmodus aufzurufen:



Klicken Sie in der Tool-Palette bzw. der oberen Symbolleiste der Timeline auf die Schaltfläche Trim Mode.

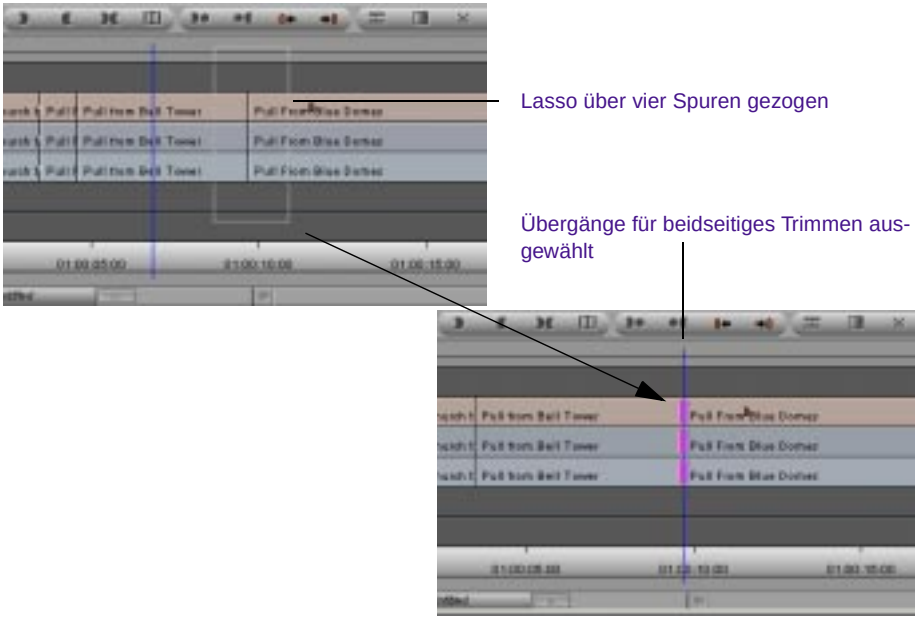


Normalerweise schaltet das System in den Trimmmodus und wählt den Übergang, der dem Positionszeiger am nächsten ist, für beidseitiges Trimmen. Das Symbol Dual-Roller erscheint auf allen markierten Spuren. Diese Methode eignet sich zum Auswählen von harten Schnittübergängen auf einer einzelnen Spur oder über Video- und Audiospuren hinweg. Wenn die Übergänge keine harten Schnitte (überlappende oder L-Edits) sind, erscheint das Symbol Dual-Roller nur auf dem Übergang, der dem Positionszeiger der obersten Spur am nächsten liegt. Alle anderen Spuren sind deaktiviert.

Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche Trim Mode, und wählen Sie dann die vorherigen Trimmkonfigurationen. Normalerweise sind die Trimmrollen auf beidseitiges Trimmen eingestellt, wenn Sie den Trimmmodus aufrufen. Weitere Informationen zu ausgewählten Trimmseiten finden Sie unter **„Umschalten zwischen Trimmseiten“ auf Seite 15-5**.

Markieren Sie die Übergänge in der Timeline mit dem Lasso.

Klicken Sie in der Timeline auf eine Stelle oberhalb der obersten Spur, und ziehen Sie ein Lasso um die Übergänge. Sie können das Lasso von rechts nach links oder von links nach rechts aufziehen. Sie können auch einzelne Übergänge über mehrere aufeinander folgende Spuren hinweg einschließen.



Vermeiden Sie jedoch das Aufziehen eines Lassos um mehr als einen Übergang auf einer einzelnen Spur von links nach rechts, weil dies den Segmentmodus aktiviert. Wenn Sie das Lasso von rechts nach links aufziehen, wird hingegen der Slip-Trimmmodus aktiviert.

Diese Methode empfiehlt sich, wenn Sie mehrere Übergänge über parallel verlaufende Spuren (überlappende Schnitte) zum simultanen Trimmen auswählen wollen.

Zum Auswählen von Übergängen, die unterhalb mehrerer anderer Spurebenen liegen, ziehen Sie ein Lasso in der Timeline auf, indem Sie die Alt-Taste drücken und beim Ziehen festhalten.

Verlassen des Trimmmodus

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um den Trimmmodus zu verlassen:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Trim Mode in der Tool-Palette.

Drücken Sie die Rechtspfeil-Taste oder die Linkspfeil-Taste auf der Tastatur.

Drücken Sie die Esc-Taste auf der Tastatur.

Klicken Sie auf eine spezifische Stelle in der Timecode-Spur (TC1) am unteren Rand des Spurenauswahl-Bedienfelds.

Der Positionszeiger bewegt sich an diese Stelle.

Umschalten zwischen Trimmseiten

Sie können einen Übergang entweder auf der zu Ende gehenden Seite (A-Seite oder Tail), der nachfolgenden Seite (B-Seite oder Head) oder auf beiden Seiten (beidseitig) trimmen.

So wählen Sie die Trimmseite eines Übergangs:

Klicken Sie auf den Monitor für die zu Ende gehende (A-Seite) oder für die beginnende (B-Seite) Seite, um festzulegen, welche Seite des Übergangs getrimmt werden soll. Dabei verwandelt sich der Cursor je nach Position in das Symbol Single-Roller A-Side, Single-Roller B-Side oder Dual-Roller.



Klicken Sie zwischen die beiden Bilder, die im Composer-Monitor angezeigt werden, um beide Seiten zu trimmen.

Auswählen weiterer Übergänge

Wenn Sie sich im Trimmmodus befinden, können Sie weitere Übergänge für das Trimmen in verschiedenen Kontexten wählen.

So wählen Sie weitere Übergänge auf aufeinander folgenden Spuren zum Trimmen auf derselben Seite:

Klicken Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld auf die Schaltflächen der betreffenden Recorder-Spuren.

Genauso können Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld Spuren deaktivieren, um ihre Übergänge vom Trimmvorgang auszunehmen.

So wählen Sie weitere Übergänge für einseitige Trimmvorgänge an unterschiedlichen Positionen auf verschiedenen Spuren aus:

Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf die Übergänge in der Timeline.

Diese Methode ist hilfreich, wenn Sie mit mehreren Übergängen über mehrere Spuren hinweg arbeiten. Sie ermöglicht Ihnen außerdem, die Übergänge auf der A- und B-Seite zum gleichzeitigen Trimmen in entgegengesetzten Richtungen (asymmetrisches Trimmen) auszuwählen. Beim beidseitigen Trimmen ist dies nicht möglich.

Wenn Sie den Cursor über einen Übergang vor- und zurückbewegen, verwandelt er sich aus dem Trimmsymbol für die A-Seite (nach links gerichtet) in das Trimmsymbol für die B-Seite (nach rechts gerichtet), um die Art der Auswahl anzuzeigen.

 Symbol Single-Roller A-Side  Symbol Single-Roller B-Side

In der Timeline können Sie das Symbol Dual-Roller nicht sehen. Um beide Seiten auszuwählen, wählen Sie zuerst die eine Seite und klicken Sie dann bei gedrückter Umschalttaste auf die andere Seite.

So fügen Sie mehrere Übergänge rasch zu den aktuell ausgewählten Übergängen hinzu:

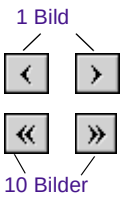
Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und markieren Sie die zusätzlichen Übergänge mit dem Lasso.

Sie können für jede Spur der Sequenz zwei Anfangs- oder Endbilder in einer beliebigen Kombination gleichzeitig auswählen und trimmen. Alle ausgewählten Übergänge werden um die gleiche Anzahl Bilder getrimmt. Auf diese Art sparen Sie Zeit und können in einigen Fällen durch das Ausführen eines einseitigen Trimmvorgangs über mehrere Spuren und Übergänge hinweg die Synchronität aufrechterhalten.

Ausführen eines elementaren Trimmvorgangs

Nachdem Sie die Übergänge und Trimmseiten markiert haben, können Sie einen einfachen Trimmvorgang ausführen.

Verwenden Sie zum Ausführen des Trimmvorgangs eines der folgenden Verfahren:



Benutzen Sie die Trimm-Schaltflächen zum Vor- oder Rückwärtstrimmen in Einer- oder Zehnerschritten.

Benutzen Sie den Zahlenblock wie folgt:

Zum Verschieben des Übergangs um eine bestimmte Anzahl von Bildern geben Sie ein Plus- oder Minuszeichen sowie die Anzahl der Bilder (zwischen 1 bis 99) ein. Drücken Sie dann die Eingabetaste.

Wenn die Zahl der Bilder größer als 99 ist, geben Sie nach der Zahl ein **f** (für Bildzählung) ein. Für 200 Bilder geben Sie zunächst **200** ein, daraufhin **f**, und drücken Sie dann die Eingabetaste.

Um den Übergang an einen exakten Timecode zu verschieben, geben Sie einen Timecode-Wert von mehr als 99 (einschließlich Bildern) ein. Geben Sie also zum Beispiel **102** für 1 Sekunde und 2 Bilder (1:02) ein.

Benutzen Sie die Bedienelemente in der Timeline, indem Sie am ausgewählten Übergang auf einen Roller klicken und ihn in der Sequenz vor- oder rückwärts ziehen.

Für eine präzisere Steuerung haben Sie folgende Möglichkeiten:

Drücken Sie die Alt-Taste, während Sie jeweils ein Bild ziehen.

Drücken Sie die Strg-Taste, um auf die anderen Übergangspunkte zu springen.

Beim Trimmen bewegen sich alle ausgewählten Übergänge in der Timeline gleichzeitig. Der Trimmzähler zeigt für eine oder beide Trimmseiten die Zählung in Vor- oder Rückwärtsrichtung an, während die Monitore die neuen Anfangs- und Endbilder der Übergänge anzeigen.

Überprüfen von Schnitten

Mit Hilfe der Schaltfläche Play Loop können Sie Schnitte überprüfen.

Überprüfen eines Schnitts mit Hilfe der Schaltfläche Play Loop

So überprüfen Sie den letzten Schnitt oder spielen den aktuell gewählten Übergang ab, während Sie im Trimmmodus sind:



1. Klicken Sie in der Symbolleiste des Composer-Monitors auf die Schaltfläche Play Loop.

   Das System beginnt eine Abspielschleife. Diese Schleife startet immer an einem Preroll-Punkt vor dem Übergang und endet an einem Postroll-Punkt. Nach einer kurzen Pause wird die Wiedergabe erneut gestartet.

2. Halten Sie die Abspielschleife an, indem Sie erneut auf die Schaltfläche Play Loop klicken.

So verlassen Sie den Trimmmodus:



Klicken Sie auf die Schaltfläche Step Forward oder auf die Schaltfläche Step Backward.

Informationen zu weiteren Möglichkeiten finden Sie unter **„Verlassen des Trimmmodus“ auf Seite 15-5**.

Trimmen von Videospuren

Wenn Sie im Trimmmodus auf die A- oder B-Seite eines Übergangs klicken, erscheinen alle Trimmrollen auf der gewählten Seite.

So legen Sie nur die Trimmrollen auf den Videospuren fest:

Drücken Sie die Alt-Taste und klicken Sie entweder auf die A-Seite oder die B-Seite.

Die Trimmrollen erscheinen dann nur auf den Videospuren der ausgewählten Seite.

So speichern Sie die Position der Trimmrollen:

Drücken Sie die Alt-Taste, wenn Sie auf die Schaltfläche Trim Mode klicken, um in den Trimmmodus zurückzukehren.

Slip- oder Slide-Trimmen von Clips oder Segmenten

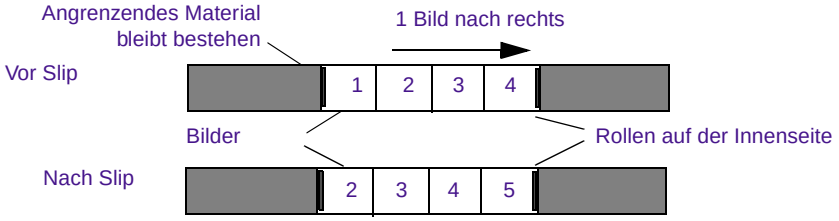
Slip und Slide sind zwei einzigartige Trimmtechniken, mit denen Sie Clips bildgenau bearbeiten können. Bei dieser Art der Bearbeitung bleiben die Gesamtlaufzeit der Sequenz und die Synchronbeziehungen zwischen mehreren Spuren unbeeinflusst. Diese Verfahren werden im folgenden Abschnitt erläutert.

Im Slip- und Slide-Modus können Sie das Video- und Audiomaterial eines Clips gleichzeitig bearbeiten. Sie können aber auch einzelne

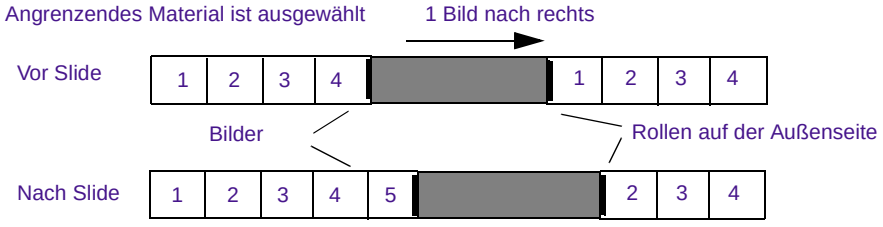
Segmente des Video- oder Audiomaterials getrennt vom Rest des Clips bearbeiten.

Der gewählte Trimmmodus (Slip bzw. Slide) bestimmt, welche Bilder aktualisiert werden, wie im Folgenden beschrieben wird:

- Beim Slip-Verfahren ändern sich die Anfangs- und Endbilder des Clips, weil nur der Inhalt des Clips angepasst wird. Die Einzelbilder vor und nach dem Clip bleiben davon unbeeinflusst. Die Trimmrollen zeigen nach innen in den Clip.



- Beim Slide-Verfahren ändern sich die hinteren (A-Seite) und vorderen (B-Seite) Einzelbilder, da der Clip selbst nicht bewegt, jedoch das Material davor und danach getrimmt wird. Die Trimmrollen zeigen vom Clip weg.

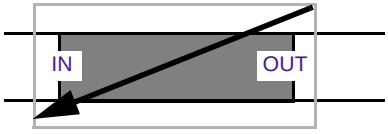


Auswählen von Clips oder Segmenten zum Trimmen mit Slip bzw. Slide

So wählen Sie Clips oder Segmente zum Trimmen mit Slip bzw. Slide aus:

Markieren Sie im Bearbeitungsmodus alles, was Sie mit Slip bzw. Slide trimmen möchten. Wechseln Sie dann in den Trimmmodus, indem Sie von rechts nach links ein Lasso um ein Segment (zwei oder mehr Übergänge) ziehen. Zum Auswählen eines Segments zum Slide-Trimmen halten Sie die Umschalt- und die Alt-Taste gedrückt, während Sie das Lasso ziehen.

Ziehen Sie das Lasso von rechts nach links um mindestens zwei Übergänge herum.



Wenn Sie ein Lasso um ein Segment auf einer tieferen Spur ziehen möchten, halten Sie während des Ziehens die Alt-Taste gedrückt. Dadurch gelangen Sie in den Trimmmodus Slide. Um in den Trimmmodus Slip zu wechseln, doppelklicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf das Segment.

Sie können auch zwei oder mehr aufeinander folgende Segmente innerhalb einer Spur auswählen, indem Sie das Lasso um vier oder mehr Übergänge herum ziehen.

Achten Sie darauf, das Lasso von rechts nach links zu ziehen. Ziehen Sie es von links nach rechts, wechseln Sie in den Segmentmodus.

Wenn Sie sich im Trimmmodus befinden, können Sie mit einem Doppelklick ein Segment zum Trimmen mit Slip auswählen. Um es für den Trimmmodus Slide auszuwählen, doppelklicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf das Segment. Drücken Sie die Strg-Taste, um wieder in den Trimmmodus Slip zu wechseln.

Sie können auch zwei oder mehr Segmente auf verschiedenen Spuren auswählen, um sie gleichzeitig mit Slip oder Slide zu trimmen. Halten Sie dafür die Umschalttaste gedrückt, während Sie das Verfahren wiederholen. Sie können mit der Umschalttaste jedoch keine zusätzlichen Segmente auf der gleichen Spur wählen.

Wenn Sie sich im Trimmmodus befinden, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und wählen Sie den Anfang und das Ende eines Clips, um ihn zum Slip-Trimmen auszuwählen. Sie können jedoch auch das letzte Bild des vorangehenden und das erste Bild des nachfolgenden Clips der Sequenz wählen, um den Clip zum Slide-Trimmen vorzubereiten.

Sie können auf diese Weise auch zwei oder mehr zusammenhängende Segmente der gleichen Spur und zusätzliche Segmente auf anderen Spuren auswählen, um sie als Gruppe im Slip- oder Slide-Verfahren zu trimmen.



Sie können Slip oder Slide nicht gleichzeitig ausführen.

Trimmen mit Slip oder Slide

So trimmen Sie einen Clip oder ein Segment mit dem Slip- bzw. Slide-Verfahren:

1. Nachdem Sie die Segmente wie in **„Auswählen von Clips oder Segmenten zum Trimmen mit Slip bzw. Slide“ auf Seite 15-11** beschrieben ausgewählt haben, wählen Sie eine der folgenden Methoden:

   Klicken Sie auf eine der Rollen in der Timeline, ziehen Sie das gewählte Material nach links oder rechts, und lassen Sie die Maustaste los.

   Geben Sie über den Zahlenblock eine Bildnummer oder einen Timecode-Wert ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

   Benutzen Sie die Trimmtasten, um die Auswahl in Einheiten von einem Bild oder zehn Bildern zu verschieben.

Taste	Slips
/	10 Bilder vorwärts
M	10 Bilder rückwärts
Punkt (.)	1 Bild vorwärts
Komma (,)	1 Bild rückwärts

2. Überwachen Sie den Verlauf des Trimmvorgangs mit den Monitoren, den Trimmzählern und der Timeline.

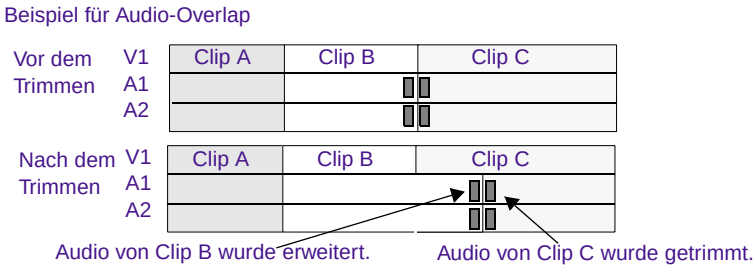
   Wenn während des Slip-Vorgangs das Ende des verfügbaren Materials erreicht wird, wird der Trimmvorgang unterbrochen. Dasselbe geschieht, wenn während eines Slide-Vorgangs der nächste Übergang erreicht wird.



3. Verlassen Sie den Slip- oder Slide-Modus, indem Sie auf einen anderen zu trimmenden Übergang oder auf die Schaltfläche Trim Mode klicken oder indem Sie die Esc-Taste drücken.

Erzeugen von Overlap-Schnitten

Sie können einen Overlap-Schnitt (oder L-Schnitt) benutzen, um einen Übergang zu glätten. Der Zuschauer hat die Illusion, dass das Audio- oder Videomaterial von zwei separaten, aber aneinander anschließenden Clips gemeinsam genutzt wird.



So erzeugen Sie einen Overlap-Schnitt:

1. Führen Sie zwischen zwei Clips sowohl für die Audio- als auch die Videospuren einen geraden Schnitt aus.

   Wenn die Genauigkeit des Videoschnitts von Bedeutung ist, setzen Sie entsprechende Schnittmarken.

   Wenn die Genauigkeit des Audioübergangs von Bedeutung ist, setzen Sie entsprechende Schnittmarken.

2. Führen Sie einen beidseitigen Trimmvorgang für die Videospur oder die Audiospur aus, aber nicht für beide gleichzeitig:

   Wenn der Videoübergang an der richtigen Stelle ist, Sie aber das Audiomaterial von einem Clip in den nächsten übergehen lassen möchten (oder umgekehrt), trimmen Sie die Audiospuren entsprechend.

   Wenn der Audioübergang an der richtigen Stelle ist, aber der Videoübergang entweder vor oder hinter dem Audioschnitt sein soll, trimmen Sie die Videospuren entsprechend.

Aufrechterhalten der Synchronität beim Trimmen

Das Avid Xpress DV-System enthält zwei Funktionen, mit deren Hilfe sich ein unbeabsichtigtes Stören der Synchronität von zwei oder mehr Video- und Audiospuren beim einseitigen Trimmen vermeiden lässt.

- Sie können Schwarzfilm hinzufügen, um die Gesamtdauer der Spur beizubehalten.
- Sie können mit synchrongesperrten Spuren trimmen.

Hinzufügen von Schwarzfilm beim Trimmen

Beim einseitigen Trimmen (A-Seite oder B-Seite) wird die getrimmte Spur gekürzt oder verlängert, so dass alle Beziehungen zu anderen Spuren hinter dem Schnitt nicht mehr synchron sind.

So fügen Sie Schwarzfilm beim Trimmen ein:

Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie den Trimmvorgang auf der A- oder B-Seite durchführen, um so die Gesamtdauer der Spur sowie die Synchronbeziehungen zu erhalten. Das System fügt ein schwarzes Segment ein, um die Spieldauer der getrimmten Bilder aufzufüllen.



Sie können Schwarzfilm nur beim einseitigen Trimmen einfügen, da beim beidseitigen Trimmen keine Sync Breaks entstehen.

Trimmen mit synchrongesperrten Spuren

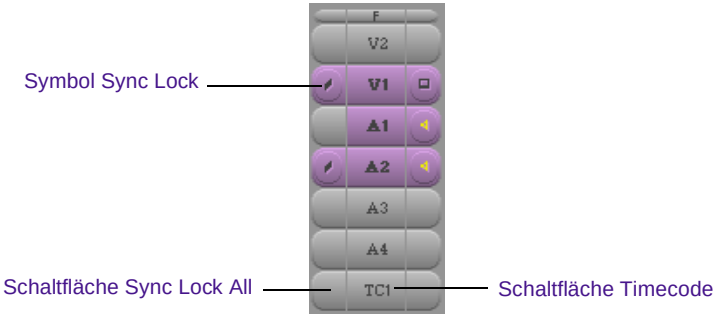


Synchrongesperrte Spuren unterstützen nur das einseitige Trimmen, weil beim beidseitigen Trimmen keine Sync Breaks entstehen.

So trimmen Sie mit synchrongesperrten Spuren:

1. Klicken Sie im Trimmmodus neben die Spuren, deren Synchronität Sie aufrechterhalten möchten.

Das Symbol Sync Lock erscheint und der Positionszeiger bestimmt die Lage der Synchronpunkte auf den Spuren.



Sie können auch neben der Schaltfläche Timecode auf Sync Lock All klicken, um die Synchronsperre für alle Spuren ein- oder auszuschalten.

2. Führen Sie die einseitigen Trimmvorgänge aus, um zu den folgenden Ergebnissen zu kommen:

   - Wenn Sie die A-Seite eines Übergangs vorwärts trimmen, werden alle anderen Segmente der synchrongesperrten Spuren ebenfalls nach vorne verschoben. Bei versetzten Übergängen können Segmente unter Umständen am durch den Positionszeiger definierten Synchronpunkt geteilt werden, wobei Füllmaterial stehen bleibt.

     Wenn Sie die B-Seite des Übergangs in der gleichen Richtung trimmen, gleiten die zusätzlichen synchrongesperrten Segmente in die Sequenz zurück, um die Synchronität der Sequenz zu erhalten, bis sie auf ein weiteres Segment auf der gleichen Spur stoßen. An diesem Punkt können Sie den Trimmvorgang nicht fortsetzen, und das System gibt einen Warnton aus.

   - Wenn Sie die A-Seite eines Übergangs rückwärts trimmen, werden die zusätzlichen synchrongesperrten Segmente ebenfalls nach hinten verschoben. Wenn die Übergänge versetzt sind und eines der zusätzlichen synchrongesperrten Segmente auf der gleichen Spur auf ein anderes Segment

stößt, können Sie den Trimmvorgang nicht fortsetzen, und das System gibt einen Warnton aus.

Wenn Sie die B-Seite des Übergangs in dieselbe Richtung trimmen, werden alle anderen Segmente der synchrongesperrten Spuren nach vorne verschoben, um die Synchronität zu erhalten. Wenn die Übergänge über mehrere Spuren laufen, können unter Umständen mehrere Segmente am Synchronpunkt geteilt werden, der vom Positionszeiger angegeben wird. An dieser Stelle wird Füllmaterial eingefügt.

KAPITEL 16

Arbeiten mit Audio

Sie können Audio mit den gleichen Techniken und Tools bearbeiten, die Sie zum Bearbeiten von Video verwenden, einschließlich der Funktionen des Bearbeitungs-, Segment- und Trimmmodus. Ihr Avid Xpress DV-System verfügt außerdem über mehrere eigene Funktionen, die den Audioschnitt vereinfachen, wie beispielsweise Audio Scrub, Waveform-Ansichten und Tools zum Anpassen und Mischen von Audiopegeln und Balance zwischen den Lautsprechern. Zusätzlich dazu können Sie die hohen, mittleren und niedrigen Frequenzbereiche von Segmenten mit Hilfe des Audio Equalization (EQ)-Tools anpassen. In den folgenden Abschnitten werden verschiedene Verfahren erläutert:

- **Informationen zu Audio-Tools**
- **Zugreifen auf Audioeffekt-Tools**
- **Audioschnitt-Hilfen**
- **Audio Mix-Tool**
- **Audio Gain Automation**
- **Audio EQ-Tool**
- **Digidesign AudioSuite Plug-Ins**
- **Aufzeichnen eines Voice-Over-Kommentars**
- **Feinabstimmung von Audioübergängen**

- **Mixdown von Audiospuren**
- **Ändern der Sample-Rate**

Informationen zu Audio-Tools

Das Avid Xpress DV-System bietet eine Reihe von Tools zum Verwalten und Abstimmen von Lautstärke, Balance, Abgleich und Übergängen. Die verschiedenen Tools haben folgende Funktionen:

- **Audio-Tool:** Verwenden Sie dieses Tool beim Aufzeichnen analogen Originalmaterials oder der Ausgabe auf Band, um die globalen Eingangs- und Ausgangspegel anzupassen und zu kalibrieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Audio-Tool“ auf Seite 6-43** und **„Vorbereiten der Audioausgabe“ auf Seite 18-3**.
- **Audio Mix-Tool:** Verwenden Sie dieses Tool zum Anpassen von Balance und Lautstärke in Clips oder ganzen Spuren innerhalb einer Sequenz. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Audio Mix-Tool“ auf Seite 16-14**.
- **Audio Gain Automation-Tool:** Verwenden Sie dieses Tool zur Feinabstimmung Ihrer Audiospuren. Es enthält Bedienelemente für die Lautstärke-Keyframes und Rampen innerhalb eines Clips. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Audio Gain Automation“ auf Seite 16-26**.
- **Audio EQ-Tool:** Verwenden Sie dieses Tool zum Anpassen der *Tonmerkmale* von Audioclips in der Sequenz basierend auf der Dreiband-Steuerung von hohen, mittleren und niedrigen Frequenzen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Audio EQ-Tool“ auf Seite 16-40**.
- **Digidesign® AudioSuite-Plug-In-Tool:** Verwenden Sie dieses Tool, um auf Audio-Plug-Ins anderer Hersteller zuzugreifen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Digidesign AudioSuite Plug-Ins“ auf Seite 16-58**.

- **Audio Punch-In-Tool:** Verwenden Sie dieses Tool, um bis zu zwei Audiokanäle als Voice-Over-Kommentar direkt in die Timeline aufzuzeichnen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Aufzeichnen eines Voice-Over-Kommentars“ auf Seite 16-74**.

Zugreifen auf Audioeffekt-Tools

Folgende Tools können Sie in jedem der Audioeffekt-Tools aufrufen:

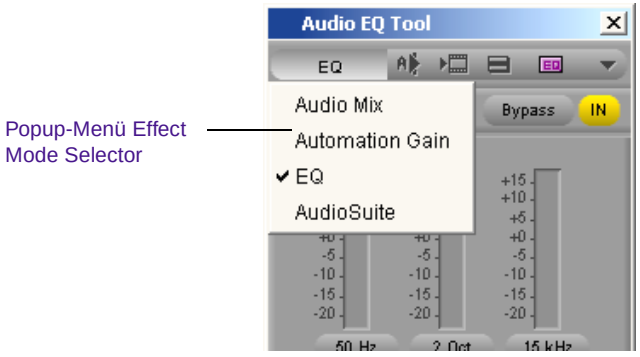
- Audio Mix (zum Anpassen von Balance und Lautstärke)
- Automation Gain
- AudioSuite
- Audio EQ

So greifen Sie auf eines der Audioeffekt-Tools zu:

Wählen Sie im Menü Tools ein Tool aus.

So wechseln Sie zu einem anderen Tool:

Wählen Sie das neue Tool aus dem Popup-Menü Effect Mode Selector.



So öffnen Sie mehrere Tools gleichzeitig:

Wählen Sie das Tool im Menü Tools aus, oder wählen Sie bei gedrückter Alt-Taste ein neues Tool im Popup-Menü Effect Mode Selector.

Um Verwechslungen vorzubeugen, können im Avid Xpress DV-System nie mehrere Fenster mit demselben Audioeffekt-Tool gleichzeitig geöffnet sein. Sie können z.B. das Audio EQ-Tool nur ein Mal öffnen.

Im folgenden Abschnitt werden mehrere Funktionen beschrieben, die Ihnen bei der Suche nach Übergängen und beim Abhören von Audio-Samples helfen, während Sie Ton mit den Tools bearbeiten oder schneiden.

Audioschnitt-Hilfen

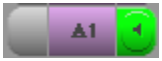
Das Avid Xpress DV-System bietet Funktionen zum Soloschalten von Audiospuren und zum Audio Scrubbing sowie Waveform-Darstellungen zum bildgenauen Anfahren, Markieren und Schneiden von Audiomaterial. Sie können diese Funktionen jederzeit während des Schneidens und bei der Bearbeitung mit den Audiowerkzeugen einsetzen.

Soloschalten von Audiospuren in der Timeline

Sie können mehrere Spuren in der Timeline auf Solo schalten. Mit dieser Funktion können Sie:

- mehrere Spuren gleichzeitig anhören, ohne dazu andere Audiospuren abschalten oder leiser drehen zu müssen
- Audiospuren für ein Audio Scrub isolieren, ohne dazu die Überwachung aller anderen Audiospuren ausschalten zu müssen

So schalten Sie eine Audiospur auf Solo:



Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die Schaltfläche Audio Track Monitor der gewünschten Spur.

Das Symbol Audio Track Monitor wird grün angezeigt.

So heben Sie die Soloschaltung der Spur auf:

Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Audio Track Monitor.

So heben Sie die Soloschaltung aller Spuren auf:

Klicken Sie bei gedrückter Strg- und Alt-Taste auf die Schaltfläche Audio Track Monitor einer auf Solo geschalteten Spur.

Audio Scrub

Der Begriff *Audio-Scrub* stammt aus der Filmindustrie. Er bezeichnet das „Schrubben“ eines magnetischen Audiobands auf den Tonköpfen, um einen Ausschnitt des Tonmaterials zu überwachen. Dieser Vorgang dient dem Isolieren von Audioabschnitten, um Schnittpunkte genau setzen oder Übergänge exakt trimmen zu können.

Smooth Scrub und Digital Scrub

Beim Scrubben von Audio in der Sequenz oder im Originalmaterial haben Sie zwei Möglichkeiten:

- **Smooth Audio Scrub:** Diese Funktion imitiert die variable Tonhöhenwiedergabe der herkömmlichen analogen Bänder.
- **Digital Audio Scrub:** Diese Funktion nutzt die digitale Umgebung durch das Sampeln beginnender Bilder, zu Ende gehender Bilder oder beider mit normaler Tonhöhe und Wiedergaberate.

Jeder Scrub-Typ verfügt über Vorteile:

- Smooth Scrub erleichtert die Analyse des Tons bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten.
- Digital Scrub ermöglicht Ihnen, sich schnell auf einzelne Teile des beginnenden bzw. zu Ende gehenden Audiomaterials zu konzentrieren, um bildgenaue Schnitte und Anpassungen vorzunehmen.

Testen Sie beide Scrub-Typen, und entscheiden Sie selbst, welcher jeweils am besten geeignet ist.

Auswählen von Spuren zum Scrubbing

Standardmäßig werden alle zum Abhören aktivierten Audiospuren für das Scrubbing ausgewählt. Wenn die Wiedergabegeschwindigkeit beim Scrubbing jedoch erhöht wird, werden einige dieser Audiospuren ausgelassen. Auch wenn das System einige Spuren auslassen muss, können Sie bis zu zwei Spuren auswählen, die während des Scrubbing abgespielt werden sollen.

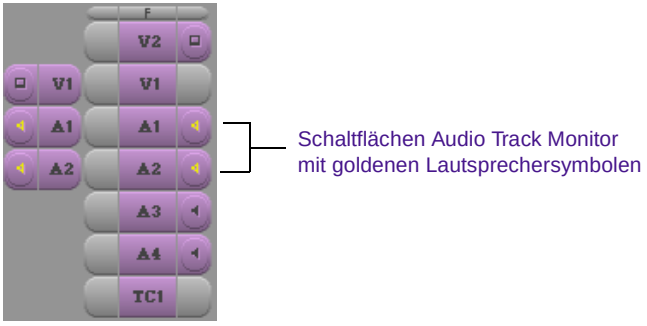
Table 16-1 zeigt, auf wie viele Spuren die Scrub-Funktion bei verschiedenen Wiedergabegeschwindigkeiten angewendet werden kann.

Tabelle 16-1 Spurenanzahl und Scrub-Geschwindigkeiten

Wiedergabe von Material vorwärts oder rückwärts mit:	Anzahl zu scrubbender Spuren:
Normaler Geschwindigkeit	Bis zu 8 Spuren
Doppelter Geschwindigkeit	Bis zu 8 Spuren
Dreifacher Geschwindigkeit	2 Spuren
Mehr als dreifacher Normalgeschwindigkeit	0 Spuren

So stellen Sie die Widergabe einer Audiospur beim Scrubbing sicher:

Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste im Spurenauswahl-Bedienfeld auf die Schaltfläche Audio Track Monitor für die ausgewählte Spur.



Die Schaltfläche Audio Track Monitor ist violett und mit einem goldenen Lautsprechersymbol gekennzeichnet, wodurch angezeigt wird, welche Spuren abgespielt werden, wenn das System während des Scrubbing Spuren auslassen muss. Standardmäßig wird das goldene Lautsprechersymbol auf den Audio Track Monitor-Schaltflächen der beiden obersten Audiospuren angezeigt.

Sie können bestimmte Audiospuren für ein Audio Scrub isolieren, ohne dazu die Überwachung aller anderen Audiospuren ausschalten zu müssen. Siehe **„Soloschalten von Audiospuren in der Timeline“ auf Seite 16-4**.

Ausführen der Funktion Smooth Audio Scrub

Das Smooth Audio Scrub-Verfahren kann mit Hilfe der J-K-L-Tasten ausgeführt werden, wie in diesem Abschnitt beschrieben.

Verwenden der J-K-L-Tasten zum Ausführen des Smooth Scrub

Mit den Tasten J-K-L können Sie eine Drei-Tasten-Wiedergabe starten, um ausgewählte Audiospuren mit Smooth Audio Scrub bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten abzuspielen. Die Funktion Digital Audio Scrub können Sie mit der Drei-Tasten-Wiedergabe nicht aktivieren. Während des Abhörens können Sie das Material bei schrittweiser Wiedergabe (Jogging) oder im Shuttle-Verfahren und mit bis zu dreifacher Normalgeschwindigkeit durchgehen. Der Ton wird bei dreifacher Normalgeschwindigkeit herausgeschnitten und setzt wieder ein, wenn die Geschwindigkeit unter den dreifachen Normalwert fällt.

So hören Sie Audio mit der Drei-Tasten-Wiedergabe ab:

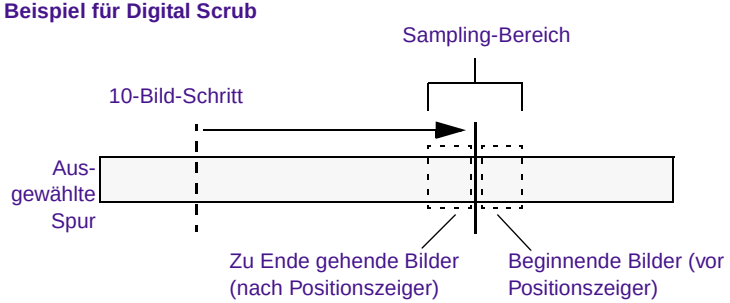
1. Wählen Sie die gewünschte Spur, und passen Sie die Wiedergabelautstärke nach Bedarf an.
2. Spielen Sie das Audio ab. Verwenden Sie dazu die Drei-Tasten-Methode zur Wiedergabe mit variabler Geschwindigkeit, wie unter **„Spulen (Shuttle-Verfahren) mit Hilfe der J-K-L-Tasten“ auf Seite 12-27** beschrieben.

Digital Audio Scrub

Mit der Funktion Digital Audio Scrub können Sie ausgewählte Bilder des Audiomaterials vor oder nach dem Positionszeiger sampeln, während Sie sich durch das Rohmaterial bewegen, wobei Tonhöhe und Geschwindigkeit unverändert bleiben. Die Funktion Digital Audio Scrub hat folgende Eigenschaften:

- Es werden immer die Audiobilder am Zielpunkt wiedergegeben. Wenn Sie beispielsweise zehn Bilder schrittweise vorwärts gehen, hören Sie bei Erreichen des neuen Zielpunkts eine ausgewählte Anzahl von Audiobildern von einem Punkt hinter dem Positionszeiger (zu Ende gehende Bilder) bis zu einem Punkt vor dem Positionszeiger (beginnende Bilder).
- Das Audiomaterial wird immer vorwärts wiedergegeben. Jedes Zielbild hört sich gleich an, unabhängig davon, ob Sie das Material vorwärts oder rückwärts durchgehen.

Beispiel für Digital Scrub



Einstellen der Parameter für Digital Scrub

Die Standardparameter für die Anzahl der hörbaren Bilder beim Scrubbing sind auf null Bilder für zu Ende gehendes Audio (hinter dem Positionszeiger) und ein Bild für beginnendes Audio (vor dem Positionszeiger) eingestellt. Die Standardparameter sind ausreichend zur Isolierung von Bildern zum Markieren oder Trimmen.

Sie können diese Einstellungen erweitern, um mehr Audiobilder auf beiden Seiten zu erfassen, beispielsweise wenn Sie ganze Wörter oder Teile von Wörtern beim Scrubbing sampeln möchten, um Bearbeitungspunkte innerhalb einer Wortfolge zu finden. Sie können beim Scrubbing auch die Einstellungen umkehren, um Bilder hinter dem Positionszeiger (zu Ende gehende Bilder) zu sampeln. Sie sollten die Anzahl der gesampelten Bilder nicht auf beiden Seiten gleichzeitig erhöhen, da es schwierig werden kann, einen Schnitt- oder Trimmpunkt zu finden, der auf der Stellung des Positionszeigers basiert.

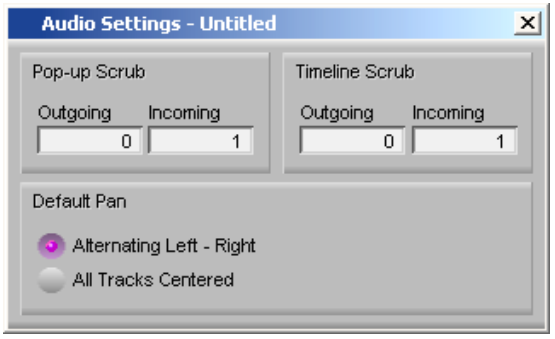
So stellen Sie die Parameter für Digital Audio Scrub ein:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Audio.

   Das Fenster Audio Settings wird geöffnet.



3. Klicken Sie in ein Textfeld, und geben Sie eine neue Anzahl zu Ende gehender oder beginnender Bilder im Popup-Bereich Scrub, im Timeline-Bereich Scrub oder beiden ein.

   Die neuen Parameter sind jetzt wirksam.

4. Klicken Sie auf Close.

Ausführen des Digital Scrub-Verfahrens

So finden Sie mit der Digital Scrub-Funktion eine Audioschnittstelle:

1. Schalten Sie die gewünschte Audiospur auf Solo, und passen Sie ggf. die Ausgabelautstärke an.
2. Drücken Sie den Umschaltfeststeller (Caps-Lock) zum Einschalten der Funktion Digital Audio Scrub.

Sie können die Funktion auch aktivieren, indem Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten, während Sie den Positionszeiger ziehen oder auf die Step-Schaltflächen (Jog) klicken.

3. Benutzen Sie eine der folgenden Methoden, um den Scrub zu hören:

   Ziehen Sie den Positionszeiger.

   Klicken Sie auf die Step (Jog)-Schaltflächen, die sich auf der Registerkarte Move der Command-Palette befinden: 1 Bild zurück, 1 Bild vor, 10 Bilder zurück oder 10 Bilder vor.



Wenn Sie das gewünschte Bild gefunden haben, markieren Sie die Position, trimmen Sie den Übergang, oder führen Sie eine andere Funktion aus.

Wenn Sie eingehende Bilder beispielsweise mit den standardmäßigen Scrub-Parametern bearbeiten, verschiebt das System den Positionszeiger an den *Anfang* der zuletzt gesampelten Stelle im Audio. Wenn Sie zu Ende gehende Bilder bearbeiten, bewegt das System den Positionszeiger an das *Ende* der zuletzt gesampelten Stelle im Audio.

Anzeigen der Waveform-Plots

Sie können Waveform Plots verwenden, um Punkte, die Sie bearbeiten oder trimmen möchten, in einer Audiospur optisch zu bestimmen. Man unterscheidet zwei Arten von Waveform Plots: *Energy* und *Sample*. Beide können im Timeline-Schnellmenü ausgewählt werden.

So zeigen Sie Audio Waveforms an:

1. Wenn Sie in einem bekannten Abschnitt der Spuren nach einem Punkt suchen, vergrößern Sie die Ansicht, um mehr Details in der Sequenz anzuzeigen und einen Abschnitt des Audiomaterials zu markieren. Wenn weniger Material anzuzeigen ist, zeichnet das System den Waveform Plot schneller.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline Fast Menu, und wählen Sie Sample Plot aus.

   Der Sample Plot zeigt die gesamte Amplitude der Audio-Waveform an. Diese entspricht den Spannungswerten, die Sie auf einem analogen Oszilloskop sehen würden.

Waveform Sample-Darstellung



Sie können die Ausgabe der Waveform jederzeit durch Drücken von Strg+Punkt (.) anhalten.

3. (Optional) Um die Waveform-Anzeige maximal zu vergrößern, wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

Vergrößern oder verkleinern Sie die Ansicht der Timeline mit Hilfe der Skalenleiste. Dadurch werden die Waveform Plots vergrößert, um Änderungen der Audiopegel detaillierter anzuzeigen.

Zum Vergrößern der Audiospuren und somit auch der Waveform-Darstellungen drücken Sie Strg+L.

Zum Verkleinern der Audiospuren und somit auch der Waveform-Darstellungen drücken Sie Strg+K.

Zum Vergrößern der Sample-Plot-Darstellung ohne deren Audiospur zu vergrößern drücken Sie Strg+Alt+L.

Dies kann sehr hilfreich sein, wenn Sie leise Passagen detailliert durchgehen.

Zum Verkleinern der Sample-Plot-Darstellung ohne deren Audiospur zu verkleinern drücken Sie Strg+Alt+K.

Dies kann sehr hilfreich sein, wenn Sie laute Passagen detailliert durchgehen.



Sie können im Dialogfeld Timeline Settings die Option Show Marked Waveforms aktivieren, um die Ansicht der Spuren in der Timeline schmaler zu machen. Mit dieser Option wird die Anzeige der Timeline schneller, da die Waveform nur zwischen der IN- und der OUT-Marke angezeigt wird.

4. Bewegen Sie sich mit einer beliebigen Wiedergabemethode durch das in der Waveform abgebildete Audiomaterial.

   Während des optischen Audio-Trackings hören Sie auch den Ton. Wenn sich der Positionszeiger in der Waveform an der gewünschten Stelle befindet, können Sie markieren, trimmen oder jede beliebige Funktion ausführen.



Audio Waveform Plots können Ihre Navigation durch die Timeline verlangsamen. Aus diesem Grund werden Sie sie vermutlich nur in Einzelfällen benutzen. Dazu können Sie eine benutzerdefinierte Timeline-Ansicht erstellen, wie unter ***„Anpassen der Timeline-Ansichten“ auf Seite 14-1*** *beschrieben.*

Nach dem Erstellen einer benutzerdefinierten Waveform-Ansicht können Sie sie im Popup-Menü Timeline View auswählen und anschließend in eine andere Ansicht zurückkehren.

Audio Mix-Tool

Weitere Informationen über Audiopegel für die Ausgabe zur digitalen Ausspielung finden Sie unter**„Vorbereiten der Audioausgabe“ auf Seite 18-3**.

Die Standardlautstärke für Masterclips beim ersten Aufzeichnen der Medien ist Null (d.h. ohne Dämpfung). Die Option Pan im Dialogfeld Audio Settings legt fest, wie das System die Standardbalancewerte wiedergibt. Wenn Sie Default Pan auf Alternating Left - Right einstellen, werden ungerade Spuren in den linken Kanal und gerade in den rechten geleitet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Anpassen der Balance-Standardeinstellung“ auf Seite 9-2**.

Mit dem Audio Mix-Tool können Sie:

- die Balance und Lautstärke für einen einzelnen Clip, eine ganze Spur, mehrere Spuren gleichzeitig oder eine ganze Sequenz anpassen
- die Lautstärke, Balance oder beide Werte für jeweils eine Spur anpassen
- die Lautstärke, Balance oder beide Werte für mehrere Spuren gleichzeitig anpassen, indem Sie diese miteinander verkoppeln Siehe **„Verkoppeln und Anpassen mehrerer Spuren“ auf Seite 16-21**.

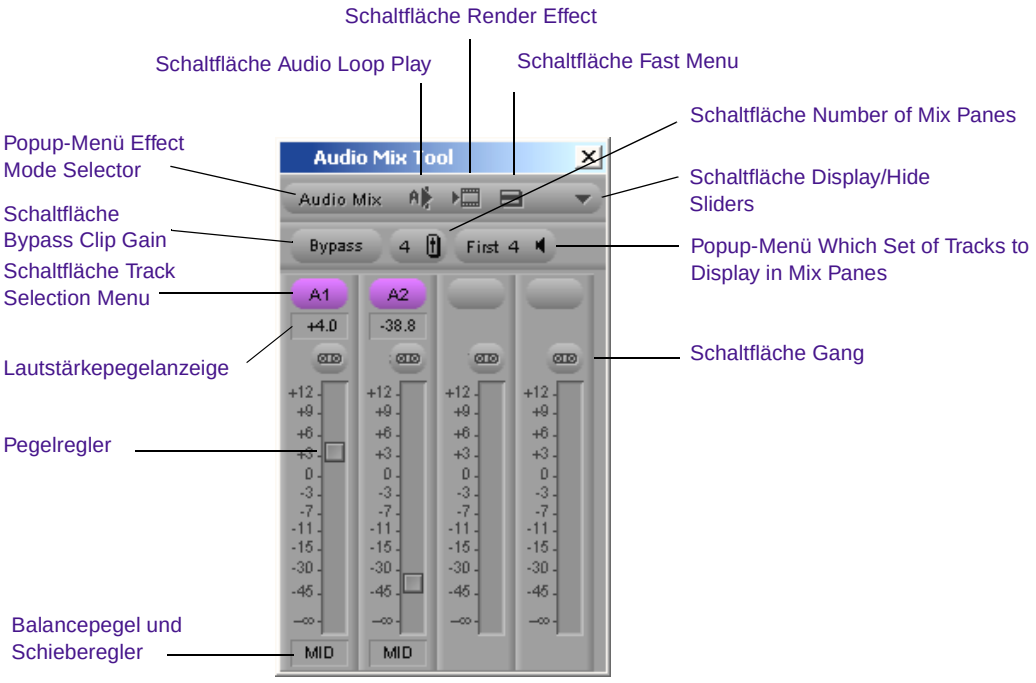
Das System verwendet diese Einstellungen für alle Arten der Wiedergabe, einschließlich der Ausgabe zur digitalen Ausspielung.

Das Audio Mix-Tool passt nur ganze Clips an. Sie können Lautstärkepegel in einem Clip in der Timeline mit der Funktion Audio Gain Automation anpassen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter ***„Audio Gain Automation“ auf Seite 16-26***.

So öffnen Sie das Audio Mix-Tool:

Wählen Sie das Audio Mix-Tool aus dem Popup-Menü Effect Mode Selector.

Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Mix aus.



Ändern der Größe des Audio Mix-Tools

Über die Schaltfläche Number of Mix Panes können Sie die Anzeige von 8 auf 4 Spuren ändern. Wenn Sie 4 Spuren auswählen, wird ein Menü eingeblendet, aus dem Sie die ersten oder die letzten 4 aktivierten Spuren anzeigen können.

Darüber hinaus können Sie die Anzeige des Audio Mix-Tools vereinfachen, indem Sie auf die Schaltfläche Display / Hide Sliders klicken, um die Lautstärkepegelregler ein- bzw. auszublenden.

Anschließend können Sie weiterhin die Pegel anpassen, indem Sie eine Spur auswählen und Werte über den Zahlenblock der Tastatur eingeben oder indem Sie einen Wert in die Anzeige Volume Level eingeben.

Die Größe des Audio Mix-Tools können Sie verändern, indem Sie den Rand oder die Ecke des Tools ziehen. Sie können die Größe des Audio Mix-Tools nur dann ändern, wenn die Schieberegler angezeigt werden.

Anpassen einzelner Audiospuren

So passen Sie eine einzelne Audiospur mit dem Audio Mix-Tool an:

1. Laden Sie einen Clip oder eine Sequenz, und aktivieren Sie den passenden Monitor:

   Um eine Spur in einem Zuspielclip anzupassen, müssen Sie den Player-Popup-Monitor aktivieren.

   Um einer Spur in einer Sequenz anzupassen, müssen Sie den Composer-Monitor aktivieren.

2. Wählen Sie die Spur oder den Teil einer Spur aus, die / der angepasst werden soll:

   Um eine Spur in einem einzelnen bearbeiteten Clip einer Sequenz anzupassen, platzieren Sie den Positionszeiger im Clip.

   Um einen markierten Audioausschnitt anzupassen, setzen Sie IN- und OUT-Marken. Beim Anpassen mit IN- und OUT-Marken wird der gesamte Clip angepasst.

   Um die Pegel ab einer IN-Marke bis zum Ende der Spur anzupassen, setzen Sie nur eine IN-Marke. Ist nur eine Marke gesetzt, wird ebenfalls die gesamte Spur angepasst, und zwar vom Anfang des Clips, der die Marke enthält.

   Um die Pegel der gesamten Spur global anzupassen, setzen Sie keine IN- oder OUT-Marken.

3. Zum Öffnen des Audio Mix-Tools wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Mix.

Das Audio Mix-Tool enthält für jede der acht Audiospuren, die Sie abhören und anpassen können, ein Bedienfeld. Das Audio Mix-Tool kann nur Spuren anzeigen, die in der Sequenz vorhanden und zum Abhören aktiviert sind oder die mit dem Originalclip aufgezeichnet wurden. Im Audio Mix-Tool werden nur zum Abhören aktivierte Spuren angezeigt. Wird eine Spur nicht angezeigt, überprüfen Sie die Sequenz, um sicherzustellen, dass diese Spur aktiviert ist.



4. Wählen Sie mit einer der folgenden Methoden die anzupassende Audiospur aus:

   Klicken Sie für die gewünschte Audiospur auf die Schaltfläche Track Selection Menu.

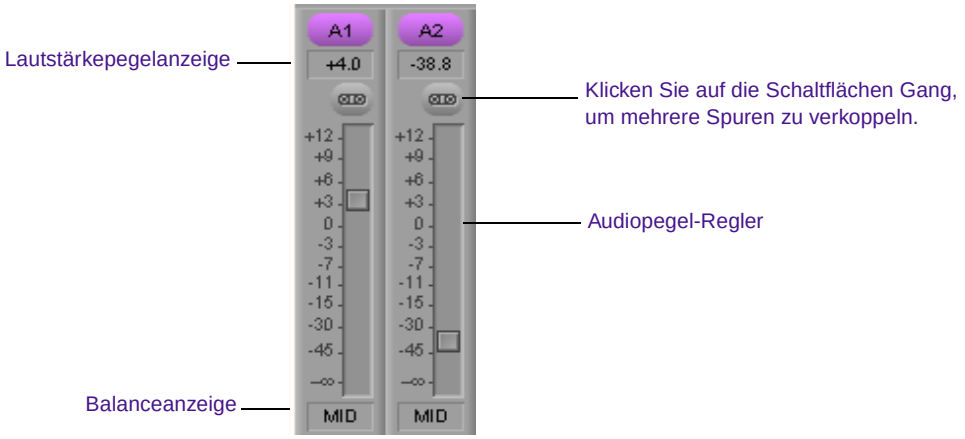
   Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche Track Selection Menu, und wählen Sie im Popup-Menü eine Spur aus.

Verwenden Sie das Audio-Tool, um die Ausgabekanäle zu bestätigen oder zu ändern (wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Tool).

5. Während das Audio Mix-Tool aktiv ist, können Sie das Tonmaterial mit jeder Wiedergabemethode (z.B. den J-K-L-Tasten) abspielen, mit wechselnder Geschwindigkeit wiedergeben oder schrittweise durchlaufen und auf diese Weise prüfen, ob Lautstärke- oder Balance-Anpassungen notwendig sind.

   Mit der Tastatur können Sie entweder den Player-Popup-Monitor oder den Composer-Monitor steuern, je nachdem, welcher Monitor beim Aufrufen des Audio Mix-Tools aktiv war. Ändern Sie Ihre Auswahl, indem Sie auf den entsprechenden Monitor klicken.

6. Sie können die Lautstärke erhöhen bzw. verringern oder die Balance nach links oder rechts verlagern. Dadurch wird die Lautstärke oder Balance für einen einzelnen Clip angepasst. Siehe **„Ändern eines Audiopegels“ auf Seite 16-18**.



7. Passen Sie die Balancewerte an. Siehe **„Anpassen der Balancewerte“ auf Seite 16-19**.
8. Wenden Sie mit Hilfe des Audio Mix-Schnellmenüs, das sich in der oberen Symbolleiste des Tools befindet, die Korrekturen auf einen ausgewählten Bereich an. Siehe **„Anwenden der angepassten Balancewerte“ auf Seite 16-20**.
9. Spielen Sie den Ton mit Hilfe der J-K-L-Tasten erneut ab.
10. Wiederholen Sie die Schritte **6** bis **9**, bis Sie mit den Balance- und Lautstärkepegeln zufrieden sind.

    Das System verwendet jetzt immer die neuen Einstellungen, wenn Sie die Sequenz abspielen oder aufzeichnen.

Ändern eines Audiopegels

So ändern Sie den Wert eines Audiopegels im Audiospur-Bedienfeld:

Klicken Sie am Rand des Pegelreglers auf eine Zahl.

Klicken Sie auf den Pegelregler, geben Sie einen Wert ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Die Werte werden erst durch Drücken der Eingabetaste übernommen. Wenn Sie beispielsweise den Wert 12 eingeben möchten, geben Sie die Ziffern nacheinander ein. Wenn Sie jedoch eine 1 eingeben und den Wert dann in 2 ändern möchten, drücken Sie die Eingabetaste bevor Sie die 2 eingeben.

Klicken Sie auf den Pegelregler, und ziehen Sie den Regler an die neue Position.

Klicken Sie auf die Pegelanzeige, geben Sie einen Wert ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Wenn Sie bei gedrückter Alt-Taste auf den Pegelregler klicken, setzen Sie den Wert auf 0 dB zurück.

Anpassen der Balancewerte

So ändern Sie die Balancewerte im Audiospur-Bedienfeld:

Klicken Sie auf die Balanceanzeige, um den Popup-Regler aufzurufen. Ziehen Sie den Regler dann an eine neue Position.



Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Balanceanzeige für MID.

Wenn Sie dies tun, während die Sequenz abgespielt wird, werden Sie feststellen, dass die Wiedergabe anhält, wenn Sie eine Korrektur vornehmen (das Audio Mix-Tool bietet keine Audiosteuerung in Echtzeit). Sie können die Lautstärke während der Wiedergabe des Clips anpassen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts“ auf Seite 16-24**.

Anwenden der angepassten Balancewerte

So wenden Sie die angepassten Balancewerte an:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Audio Mix Fast Menu, und wählen Sie einen Befehl, wie in **Table 16-2** gezeigt.

Tabelle 16-2 Befehle im Audio Mix-Schnellmenü

Befehl	Funktion
Set Pan on Track, Set Level on Track	Wendet die gleichen Balance- oder Lautstärkepegel, die gegenwärtig im Audio Mix-Tool eingestellt sind, auf alle Segmente im markierten Bereich der Spuren an.
Adjust Pan / Vols on Track	Öffnet ein Dialogfeld, in dem stufenweise die Einstellungen für Segmente angepasst werden können, die im markierten Bereich ausgewählter Spuren liegen. Wenn Sie z.B. -1 in das Textfeld Gain Adjustment eingeben und auf OK klicken, werden die verschiedenen Audiopegeleinstellungen in allen Segmenten des markierten Bereichs ausgewählter Spuren um genau 1 dB gesenkt.
Remove Clip Gain on Track, Remove Pan on Track	Entfernt Clip-Gain- oder Balancewerte aus dem markierten Bereich ausgewählter Spuren.
Remove Pan / Vols on Track	Löscht alle Audio Mix-Anpassungen, die auf Segmente in den markierten Bereichen ausgewählter Spuren angewendet wurden. Für jeden Audioclip werden die ursprünglichen Balance- und Lautstärkeeinstellungen wiederhergestellt. Bis Sie eine Spur durch Klicken auf die Schaltfläche Track Selection Menu ausgewählt haben, sind die Optionen im Schnellmenü grau hinterlegt. (Zum Anpassen mehrerer Spuren klicken Sie auf weitere Schaltflächen des Track Selection Menu.) Je nachdem, welche Marken Sie im Clip oder in der Sequenz setzen, variieren die Optionen wie folgt: **With IN and OUT points:** Dieser Befehl führt Korrekturen an den ausgewählten Spuren zwischen den Marken durch. **With an IN point (no OUT point):** Dieser Befehl führt Korrekturen von der IN-Marke bis zum Ende der ausgewählten Spuren durch. **With an OUT point (no IN point):** Dieser Befehl führt Korrekturen vom Beginn der ausgewählten Spuren bis zur OUT-Marke durch. **With no points:** Die Befehle werden global (über ganze Spuren) angewendet.

Die im Audio Mix-Tool eingestellten Clip Gain-Werte gelten für das gesamte Segment. Sie können deshalb keine Einstellung für einen Unterabschnitt eines Segments wählen. Um Gain für einen Abschnitt eines Segments einzustellen, verwenden Sie Audio Gain Automation. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter ***„Audio Gain Automation“ auf Seite 16-26****.*

Verkoppeln und Anpassen mehrerer Spuren

Sie können mehrere Spuren im Audio Mix-Tool verkoppeln, um dieselben relativen Einstellungen für die Spuren beim Anpassen beizubehalten. Dies ist in verschiedenen Fällen von Nutzen. Beispielsweise können Sie Spuren verkoppeln, um die Gesamtlautstärke eines Sequenzabschnitts zu erhöhen, während Variationen der Pegelanpassung in den Spuren beibehalten werden.

So verkoppeln Sie mehrere Spuren und passen sie an:



1. Klicken Sie auf die Gang-Schaltflächen der Spuren, die Sie verkoppeln möchten. Durch ein erneutes Klicken auf eine Gang-Schaltfläche können Sie sie wieder deaktivieren.
2. Passen Sie die Lautstärke oder die Balance einer der Spuren an. Folgen Sie dazu den unter **„Anpassen einzelner Audiospuren“ auf Seite 16-16** beschriebenen Verfahren. Die anderen Spuren bleiben relativ zu den neuen Werten gleich.

Wenn Sie zwei oder mehrere Spuren verkoppeln, werden auch die Pegel- und Balanceregler verkoppelt.

So stellen Sie alle verkoppelten Regler auf den gleichen Lautstärkewert ein:

Klicken Sie am senkrechten Rand des Lautstärkereglers auf den Wert, oder geben Sie einen Wert in eine der Pegelanzeigen ein, und drücken Sie anschließend die Eingabetaste.

So stellen Sie alle verkoppelten Regler auf den gleichen Balancewert ein:

Klicken Sie auf die Anzeige Pan Value, und geben Sie einen Wert ein.

Rendern eines Audioeffekts



Über die Schaltfläche Render Effect können Sie einen Audioeffekt rendern, ohne dazu das Audio Mix-Tool zu schließen. Wenn Sie beispielsweise den Pegel eines Clips ändern, der eine gerenderte Audioüberblendung enthält, wird der Rendervorgang des Effekts aufgehoben. Über die Schaltfläche Render Effect können Sie die Audioüberblendung direkt im Audio Mix-Tool erneut rendern. Anschließend können Sie sie sofort abspielen, um zu hören, welchen Effekt die geänderte Pegeleinstellung mit der Audioüberblendung hat. Weitere Informationen zum Rendern finden Sie im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte*.

Ändern der Balancewerte

Es gibt zwei einfache Möglichkeiten, mit Balancewerten zu arbeiten:

- Erstellung oder Bearbeitung eines Balance-/Lautstärke-Audioeffekts. Mit dieser Methode wird ein Effekt erstellt, der mit der Sequenz gespeichert wird.
- Bearbeitung der Interpretation von Balancewerten durch das System während der Wiedergabe.

Erstellen oder Bearbeiten eines Balance-/Lautstärke-Audioeffekts

Sie haben folgende Möglichkeiten, einen Balance-/Lautstärke-Audioeffekt zu erstellen oder zu bearbeiten:

Verwenden Sie die Pan-Popup-Regler, die sich im unteren Bereich des Audio Mix-Tools befinden. Siehe Schritt **6** unter **„Anpassen einzelner Audiospuren“ auf Seite 16-16**.

Verwenden Sie die Balance-Befehle im Schnellmenü Audio Mix Tool. Siehe die Beschreibung der Befehle in **„Anpassen der Balancewerte“ auf Seite 16-19**.



Stereo (verfügbar im Audio-Tool) ist der einzige Audio Mix-Modus, der Balance-/Lautstärke-Effekte unterstützt.

Bearbeiten der Interpretation von Balancewerten durch das System

So bearbeiten Sie die Interpretation von Balancewerten durch das System während der Wiedergabe:

Stellen Sie im Dialogfeld Audio Settings die Standardeinstellungen der Balancewerte ein.

Wählen Sie über die Schaltfläche Mix Mode Selection im Audio-Tool einen der folgenden Modi aus (siehe **„Anpassen der Ausgabe auf Systemen mit Zwei-Kanal-Audiokarte“ auf Seite 18-5**):

- *Stereo* verwendet die Standardeinstellungen der Balancewerte and erlaubt Ihnen die Erstellung von Balance-/Lautstärke-Effekten.
- *Mono* setzt die Balanceregler der Spuren bei der Ausgabe in die Mittelstellung. Dieser Modus ignoriert Balance-/Lautstärke-Effekte.

Umgehen bestehender Lautstärkeeinstellungen

Sie können das System anweisen, Lautstärkeeinstellungen, die mit dem Audio Mix-Tool vorgenommen wurden, beim Abspielen oder Aufzeichnen einer Sequenz zu ignorieren.

Zum Deaktivieren der aktuellen Lautstärkeeinstellungen haben Sie folgende Möglichkeiten:

Klicken Sie im Audio Mix-Tool auf die Schaltfläche Bypass.

Klicken Sie im Audio-Tool auf die Schaltfläche Bypass Clip Gain.

Die Lautstärkeregler werden ausgeblendet.

So stellen Sie die ursprünglichen Einstellungen wieder her:

Deaktivieren Sie die Schaltfläche Bypass oder Bypass Clip Gain.

Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts

Mit der Schaltfläche Audio Loop Play können Sie die Lautstärke eines bestehenden Audio Mix-Effekts ändern, während der Clip abgespielt wird.

Die Schaltfläche Audio Loop Play erscheint in mehreren der Audioeffekt-Tools und ist außerdem eine der Schaltflächen, die über die Registerkarte Play der Command-Palette zugewiesen werden können.

Während das System die Schleife abspielt, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Sie können Audioeffekte anpassen.
- Verwenden Sie das Popup-Menü Peak Hold des Audio-Tools, um zwischen Peak Hold und Infinite Hold hin und her zu wechseln.
- Klicken Sie im Audio-Tool auf die Schaltfläche Reset Peak.

Weitere Informationen zum Audio-Tool finden Sie unter **„Audio-Tool“ auf Seite 6-43**. Hinweise zu den Beschränkungen der Lautstärkeanpassung finden Sie unter **„Einschränkungen beim Anpassen der Lautstärke“ auf Seite 16-26**. Informationen zum

Verkürzen der Reaktionszeit finden Sie unter **„Verkürzen der Reaktionszeit“ auf Seite 16-26**.

So passen Sie die Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts an:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   Wählen Sie einen bestehenden Audio Mix-Effekt.

   Kennzeichnen Sie einen Bereich des Clips mit IN- und OUT-Marken.

   Platzieren Sie den Positionszeiger auf einem Audioclip.



2. Klicken Sie im Audio Mix-Tool-Fenster auf die Schaltfläche Audio Loop Play.

   Das Avid Xpress DV-System gibt die markierten Bereiche in einer Abspielschleife folgendermaßen wieder:

   - Wenn Ihre Sequenzen IN- und OUT-Marken enthalten, enthält die Schleife den markierten Bereich.
   - Sind keine IN- und OUT-Marken vorhanden, enthält die Schleife die kürzeste vom Positionszeiger definierte, markierte Audiospur.
   - Ist nur eine IN- oder nur eine OUT-Marke vorhanden, benutzt das System die Position des Positionszeigers als zweiten Punkt. Wenn es z.B. eine IN-, aber keine OUT-Marke gibt, erstreckt sich die Schleife von der IN-Marke bis zum Ende des (kürzesten markierten) Audiosegments unter dem Positionszeiger.

3. Passen Sie die Lautstärke nach Wunsch an.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Audio Loop Play, um die Schleife anzuhalten.

   Das Avid Xpress DV-System speichert Ihre Änderungen automatisch als Teil eines Audio Mix-Effekts.

Einschränkungen beim Anpassen der Lautstärke

Enthält der Clip keinen Audio Mix-Effekt, bevor Sie die Schleife starten, hören Sie die Änderungen erst, wenn Sie auf die Schaltfläche Audio Loop Play klicken, um die Schleife anzuhalten, und dann den Effekt erneut abspielen.

Wenn Sie die Lautstärkepegel eines bestehenden Audio Mix-Effekts anpassen, können Sie die Ergebnisse nicht sofort hören. Das Avid Xpress DV-System benötigt einige Sekunden, damit die Änderungen am Clip wirksam werden. Die Reaktionszeit dieser Funktion ist erheblich länger als beim Ändern von EQ-Parametern mit Audio Loop Play. Möglicherweise müssen Sie auf die Schaltfläche Audio Loop Play klicken, um die Bearbeitung zu beenden, und dann den Effekt abspielen, um das Ergebnis zu hören.

Verkürzen der Reaktionszeit

Es gibt folgende Methoden, um die Reaktionszeit zu verkürzen:

Überwachen Sie so wenige Audiospuren wie möglich.

Deaktivieren Sie, falls möglich, die Videospur.

Wählen Sie mit Hilfe von IN- und OUT-Marken ein kurzes Intervall aus, das angepasst werden soll.

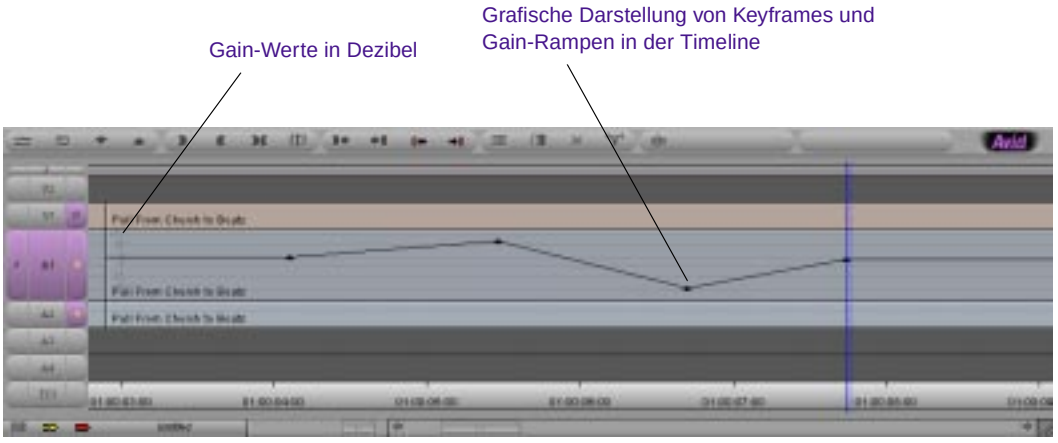


Weitere Möglichkeiten, die Lautstärke zu ändern, während ein Audio Mix-Effekt läuft, finden Sie unter ***„Aufzeichnen von Audio Gain-Informationen“ auf Seite 16-38****.*

Audio Gain Automation

Mit der Funktion Audio Gain Automation (auch als „Rubberbanding“ der Audiolautstärke bezeichnet) können Sie die Lautstärke eines Segments durch Hinzufügen und Bearbeiten von Gain-Keyframes in

der Timeline verändern. Die folgende Abbildung zeigt eine erweiterte Audiospur, die Informationen zu Gain-Keyframes enthält.



Das Avid Xpress DV-System führt Lautstärkeänderungen von einem Gain-Keyframe zum nächsten über eine lineare Rampe aus.

Automation Gain- und System Clip Gain-Werte

Wenn Sie einem Clip, der bereits über Clip Gain verfügt, ein Keyframe hinzufügen, wird das Keyframe bei 0 dB platziert.

Werte, die mit den Lautstärkepegelreglern im Audio Mix-Tool eingestellt werden, werden als System Clip Gain-Werte bezeichnet. Audio Gain-Keyframes werden den System Clip Gain-Werten **hinzugefügt**. Auf diese Weise können Sie Werte einzeln anpassen. Wie in folgendem Arbeitsablauf dargestellt, werden Clip Gain-Werte in der Regel zuerst angepasst.



Nehmen wir für dieses Beispiel an, dass Sie eine Audiodatei von einer CD-ROM kopiert haben. Sie möchten nun die Audiodatei abgleichen (EQ) und stellen fest, dass die Gesamtlautstärke zu hoch ist. Gehen Sie in diesem Fall folgendermaßen vor:

1. Senken Sie mit Hilfe des Audio Mix-Tools die Gesamtlautstärke. Siehe **„Audio Mix-Tool“ auf Seite 16-14**.
2. Wenden Sie einen EQ-Effekt und bei Bedarf andere Audioeffekte an. Siehe **„Audio EQ-Tool“ auf Seite 16-40**.
3. Verwenden Sie Audio Gain Automation zur Feinabstimmung der Lautstärke verschiedener Audioabschnitte in der Sequenz. Siehe **„Audio Gain Automation“ auf Seite 16-26**.

Sie können in der Timeline die Clip Gain- und die Automation Gain-Werte gleichzeitig anzeigen.

So schalten Sie die Anzeige der Clip Gain-Werte, Automation Gain-Werte oder beide ein:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline Fast Menu.
2. Wählen Sie Audio Auto Gain bzw. Audio Clip Gain.



Vor der Avid Xpress DV Version 2.0 ausgelieferte Versionen unterstützen die gleichzeitige Anwendung von Clip Gain oder Automation Gain nicht. Wenn Sie eine Sequenz, die additiven Clip Gain oder Automation Gain enthält, an ein System übertragen, auf dem eine niedrigere Version als Version 20 läuft, können Sie den hinzugefügten Clip Gain nicht hören. Sollten Sie die übertragene Sequenz auf dem System mit der niedrigeren Version abspeichern, wird der zusätzliche Clip Gain ebenfalls nicht mitgespeichert. Wenn Sie Sequenzen von Version 2.0 in niedrigere Versionen übertragen und sie anschließend wieder in der höheren Version öffnen möchten, entfernen Sie vor der Übertragung sämtlichen additiven Clip Gain. Zum Entfernen des Clip Gain wählen Sie im Schnellmenü des Audio Mix-Tool den Befehl Remove Clip Gain on Track.

Anpassen der Lautstärke in der Timeline

So benutzen Sie die Funktion Audio Gain Automation zum Anpassen der Lautstärke:

1. Wählen Sie zum Anpassen der Lautstärke eine Audiospur aus.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline Fast Menu, und wählen Sie den Befehl Audio Auto Gain.

Wenn ein Clip Audiolautstärkedaten enthält und Audio Auto Gain im Timeline-Schnellmenü nicht ausgewählt ist, zeigt das System ein rosafarbenes Dreieck auf dem Clip an, um anzugeben, dass Audiolautstärkedaten vorhanden sind, aber nicht angezeigt werden.

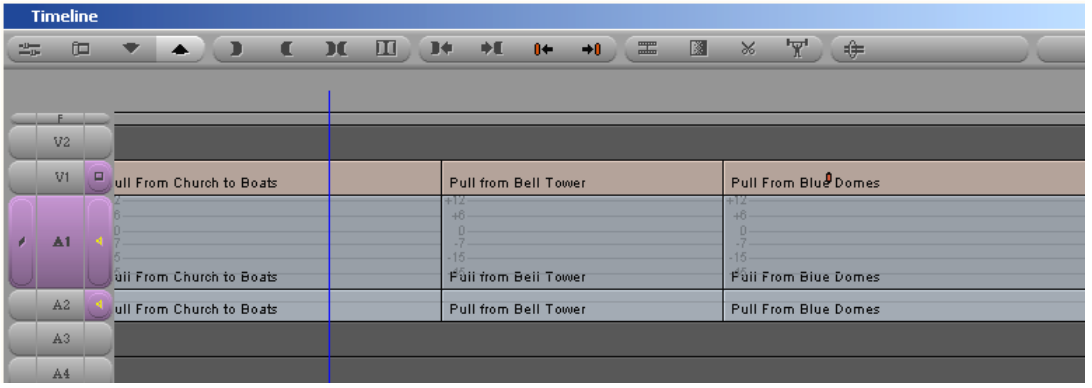
Sie können Audio Clip Gain, Audio Auto Gain und Sample Plot im Timeline-Schnellmenü aktivieren, damit die Audioinformationen in der Timeline über den Waveform Plots eingeblendet werden.

3. (Optional) Erweitern Sie die Audiospur mit einer der folgenden Methoden:

   Drücken Sie Strg+L.

   Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld ziehen. Wenn sich der Mauszeiger in ein Kreuz verwandelt, ziehen Sie dieses, um die Spur zu vergrößern oder zu verkleinern, wie in der folgenden Abbildung dargestellt.

   Die folgende Abbildung zeigt eine erweiterte Audiospur mit Lautstärkedaten.





4. Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Add Keyframe, um Keyframes in der Timeline einzufügen. Das Avid Xpress DV-System fügt jeder ausgewählten Spur ein Keyframe hinzu.

   In der ausgewählten Audiospur wird eine gerade Linie abgebildet. Diese Linie zeigt den aktuellen Gain-Pegel an, der im Audio Mix-Tool für diese Spur eingestellt ist.



Sie können Gain im Automation Gain-Tool einstellen, indem Sie Keyframes in die Timeline ziehen oder den Positionszeiger auf einem Keyframe platzieren und den Schieberegler anpassen.

Nachdem Sie einem Segment das erste Keyframe hinzugefügt haben, können Sie für den gesamten Clip Gain anpassen. Wenn Sie das Keyframe nach oben oder unten verschieben, bewegt sich auch der entsprechende Lautstärkeregler im Automation Gain-Tool.

Löschen von Audio Gain-Keyframes

So löschen Sie ein einzelnes Audio Gain-Keyframe:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Keyframe.
2. Wenn sich der Mauszeiger in eine Hand verwandelt, drücken Sie die Löschtaste.

Klicken Sie nicht mit der Maustaste. Dadurch ändern Sie evtl. den Gain-Wert.

Sind in weiteren aktiven Spuren identische Keyframes enthalten, löscht das System diese ebenfalls.

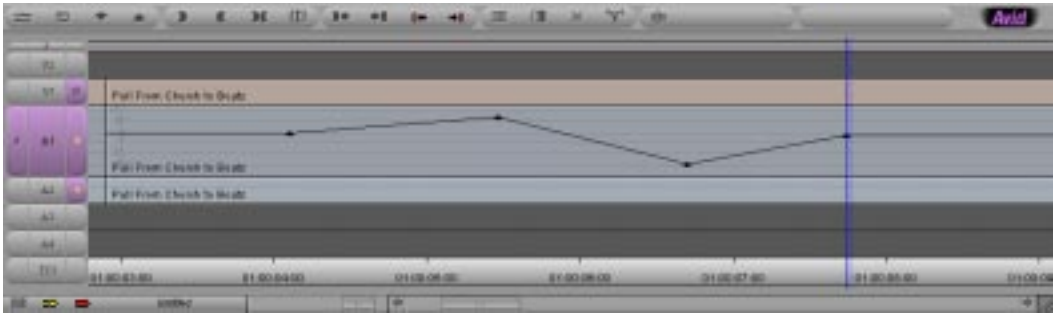
So löschen Sie Gruppen von Audio Gain-Keyframes:

1. Setzen Sie eine IN- und eine OUT-Marke, oder markieren Sie das gesamte Segment.
2. Löschen Sie jedes Keyframe in dem markierten Bereich.

Verschieben von Audio Gain-Keyframes in der Timeline

Zum Verschieben von Audio Gain-Keyframes in der Timeline haben Sie folgende Möglichkeiten:

Klicken Sie auf ein Keyframe, und ziehen Sie es nach oben bzw. nach unten, um die Gain-Werte an diesem Punkt zu erhöhen bzw. zu verringern. Befindet sich auf einer anderen aktivierten Spur ein Punkt an derselben Stelle, wird dieser ebenfalls verschoben.



Um an die Dezibellinien zu springen, halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie den Punkt ziehen.

Verschieben Sie ein Keyframe horizontal, um den Anfang bzw. das Ende einer Rampe zu verschieben. Platzieren Sie den Mauszeiger über einem Keyframe. Wenn sich der Mauszeiger in eine Hand

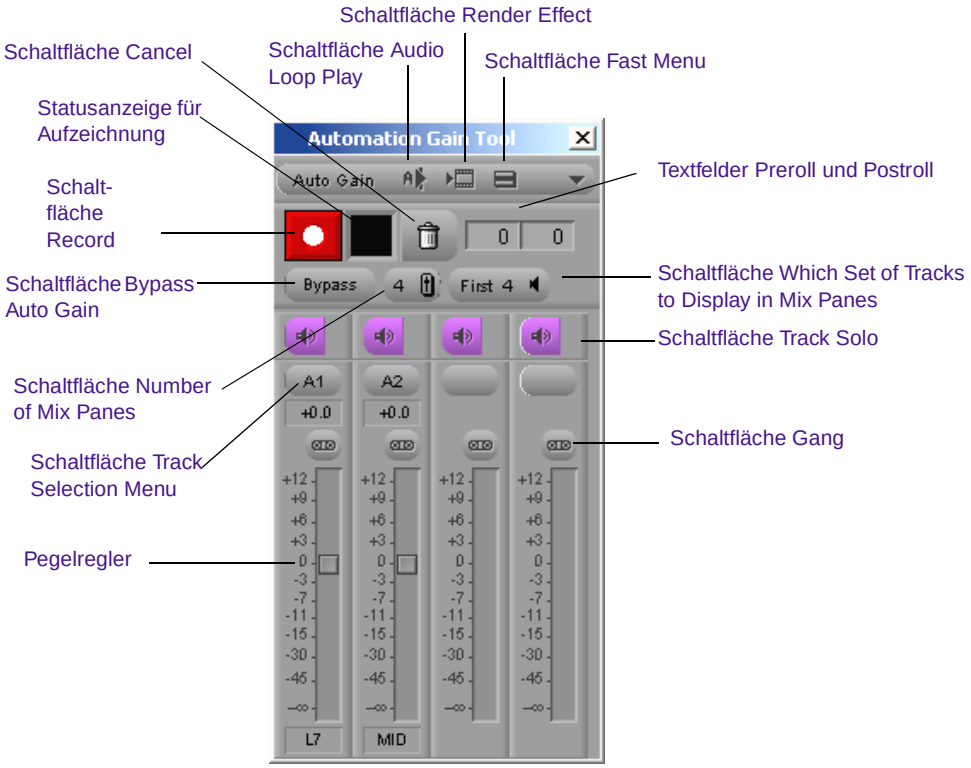
verwandelt, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, klicken Sie auf das Keyframe, und ziehen Sie es.

Sie können mehrere Keyframes einer Spur gleichzeitig vertikal verschieben, indem Sie IN- und OUT-Marken setzen, um den gewünschten Bereich auszuwählen. Wenn Sie ein Keyframe innerhalb des markierten Bereichs nach oben oder unten verschieben, werden auch alle anderen Keyframes in diesem Bereich entsprechend verschoben. Dies geschieht in allen aktivierten Audiospuren.

Eine ähnliche Wirkung wird durch das Verkoppeln von Reglern eines Mischpults oder im Audio Mix-Tool erzielt.

Informationen zum Automation Gain-Tool

Bevor die Aufzeichnung von Lautstärkedaten in der Timeline beschrieben wird, wird zunächst detailliert auf das Automation Gain-Tool eingegangen. Die folgende Abbildung zeigt das Fenster Automation Gain Tool.



Manche Teile des Automation Gain-Tools entsprechen denen des Audio Mix-Tools und des Audio Punch-In-Tools.

Die folgenden Elemente entsprechen dem Audio Mix-Tool:

- **Schaltfläche Bypass Auto Gain:** Über diese Schaltfläche können Sie den Automation Gain-Effekt vorübergehend deaktivieren. Diese Schaltfläche entspricht der Schaltfläche Bypass Clip Gain im Audio Mix-Tool.
- **Schaltflächen Number of Mix Panes and Which Set of Tracks to Display in Mix Panes:** Über diese Schaltflächen können Sie vier oder acht Bereiche darstellen und auswählen, welche aktivierten Spuren angezeigt werden sollen. Sie entsprechen den Anzeigeoptionen im Audio Mix-Tool. Weitere Informationen

hierzu finden Sie unter **„Ändern der Größe des Audio Mix-Tools“ auf Seite 16-15**.

- **Schaltfläche Render Effect:** Diese Schaltfläche ist besonders nützlich für das Rendern von Audioeffekten. Wenn Sie beispielsweise den Pegel eines Clips ändern, der eine gerenderte Audioüberblendung enthält, wird der Rendervorgang des Effekts aufgehoben. Über die Schaltfläche Render Effect können Sie die Audioüberblendung direkt im Automation Gain-Tool erneut rendern. Anschließend können Sie den Clip sofort abspielen, um zu hören, welchen Effekt die geänderte Pegeleinstellung mit der Audioüberblendung hat.
- **Schaltfläche Audio Loop Play:** Über diese Schaltfläche können Sie Audioeffekte anpassen, während Sie eine Schleife über einen Audioausschnitt ziehen. Diese Schaltfläche ist auch auf der Registerkarte Play der Command-Palette verfügbar. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts“ auf Seite 16-24**.

Die folgenden Aufzeichnungsfunktionen entsprechen dem Audio Punch-In-Tool:

- **Schaltfläche Record:** Startet und beendet die Aufzeichnung.
- **Schaltfläche Cancel:** Bricht die Aufzeichnung ab, ohne die Daten zu speichern.
- **Statusanzeige für Aufzeichnung:** Ist bei Inaktivität schwarz, während der Preroll grün, bei einer Aufzeichnung rot und während der Postroll blau.
- **Textfeld Preroll:** Liefert visuelle Anhaltspunkte vor Aufzeichnungsbeginn. Das Avid Xpress DV-System verschiebt den blauen Positionszeiger um die angegebene Länge (in Sekunden) vor den Anfangspunkt der Aufzeichnung.
- **Textfeld Postroll:** Liefert die gleichen visuellen Anhaltspunkte am Ende der Aufzeichnung.

Die verbleibenden Funktionen, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, beziehen sich ausschließlich auf das Automation Gain-Tool.

Schaltfläche Track Solo



Mit der Schaltfläche Track Solo (Lautsprechersymbol) können Sie einzelne Audiospuren während einer Aufzeichnung mit dem Audio Gain Automation-Tool auf Solo oder stummschalten.

Farbe der Schaltfläche	Beschreibung
Violett (Standard)	Die Audiospur ist eingeschaltet.
Grau	Die Audiospur ist stummgeschaltet.
Grün	Die Spur ist auf Solo geschaltet. Sie können mehr als eine Spur auf Solo schalten.

So schalten Sie zwischen Solo und On um:

Klicken Sie auf Track Solo.

So schalten Sie zwischen On und Mute um:

Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf Track Solo.

Wenn Sie die Option Solo ausschalten, wird zur vorherigen Funktion (Mute oder On) zurückgeschaltet.

So ändern Sie die Funktion einer Schaltfläche:

Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche.

Auswählen von Spuren im Automation Gain-Tool

So wenden Sie die Korrekturen auf einen ausgewählten Bereich der Spur an:

1. Wählen Sie die Spuren aus.
2. Klicken Sie im Automation Gain-Tool auf das Schnellmenü (oben rechts), und wählen Sie einen Befehl.

Bis Sie eine Spur durch Klicken auf die Schaltfläche Track Selection Menu ausgewählt haben, sind die Befehle im Schnellmenü grau hinterlegt.



Schaltfläche Track Selection Menu

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Track Selection Menu.

So wenden Sie die Korrekturen auf mehrere Spuren an:

Klicken Sie auf weitere Schaltflächen Track Selection Menu.

Schnellmenü Automation Gain Tool

So aktivieren Sie das Schnellmenü im Automation Gain-Tool für eine Spur:

Klicken Sie für diese Spur im Automation Gain-Tool auf die Schaltfläche Track Selection Menu.

Bis Sie eine Spur durch Klicken auf die Schaltfläche Track Selection Menu ausgewählt haben, sind die Befehle im Schnellmenü grau hinterlegt. (Zum Anpassen mehrerer Spuren klicken Sie auf weitere Schaltflächen des Track Selection Menu.) Je nachdem, welche Marken Sie im Clip oder in der Sequenz setzen, variieren die Befehle wie folgt:

- **With IN and OUT points:**Dieser Befehl führt Korrekturen an den ausgewählten Spuren zwischen den Marken durch.
- **With an IN point (no OUT point):**Dieser Befehl führt Korekturen von der IN-Marke bis zum Ende der ausgewählten Spuren durch.

- **With an OUT point (no IN point):** Dieser Befehl führt Anpassungen vom Beginn der ausgewählten Spuren bis zur OUT-Marke durch.
- **With no points:** Diese Befehle werden global (über ganze Spuren) angewendet.

So wenden Sie die Korrekturen an:

Verwenden Sie einen der folgenden Befehle aus dem Schnellmenü:

- **Set Pan on Track:** Dieser Befehl wendet die Balance oder den Pegel, die gegenwärtig im Audio Mix-Tool eingestellt sind, auf alle Segmente in den markierten Bereichen der Spuren an.
- **Filter Automation Gain on Track:** Dieser Befehl entfernt ungefähr fünfzig Prozent der Keyframes innerhalb des markierten Bereichs. Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, während Sie diese Menüoption auswählen, entfernt das System alle Keyframes in dem markierten Bereich mit Ausnahme der Spitzenwerte im negativen und positiven Bereich. Das Avid Xpress DV-System versucht, das Gesamtbild beizubehalten, entfernt aber überflüssige Punkte und Punkte, die auf einer linearen Rampe liegen. Dies ist zum Löschen von überzähligen Keyframes nach einer Aufnahme nützlich.
- **Adjust Pan/Vols on Track:** Mit diesem Befehl wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie stufenweise die Einstellungen für Segmente anpassen können, die in den markierten Bereichen ausgewählter Spuren liegen.

  Wenn Sie z.B. -1 in das Textfeld Gain Adjustment eingeben und auf OK klicken, werden die verschiedenen Audiopegeleinstellungen in allen Segmenten des markierten Bereichs in den ausgewählten Spuren um genau 1 dB gesenkt.
- **Remove Automation Gain on Track:** Dieser Befehl entfernt alle Audio-Keyframes innerhalb des markierten Bereichs.
- **Remove Pan on Track:** Dieser Befehl löscht alle Balanceanpassungen, die auf Segmente in den markierten

Bereichen der ausgewählten Spuren angewendet wurden. Für jeden Audioclip werden die ursprünglichen Balanceeinstellungen wiederhergestellt.

- **Remove Pan/Vols on Track:** Dieser Befehl löscht alle Audio Mix-Anpassungen, die auf Segmente in den markierten Bereichen der ausgewählten Spuren angewendet wurden. Für jeden Audioclip werden die ursprünglichen Balance- und Lautstärkeeinstellungen wiederhergestellt.

Aufzeichnen von Audio Gain-Informationen

Sie können das Avid Xpress DV-System anweisen, Ihre Aktionen während der Wiedergabe der Clips aufzuzeichnen, während Sie die Regler verschieben, um die Lautstärke anzupassen. Das System erstellt die entsprechenden Keyframes und speichert sie als Teil eines Balance-/Lautstärke-Audioeffekts. Nach der Aufzeichnung können Sie Keyframes verschieben, hinzufügen und löschen, um die gewünschten Resultate zu erzielen.

So zeichnen Sie Audio Gain-Informationen auf:

Verwenden Sie die Pegelregler im Automation Gain-Tool zum Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe des Clips.

Die Schieberegler im Fenster Automation Gain

So zeichnen Sie Audio Gain-Informationen mit den Schiebereglern des Automation Gain-Tools auf:

1. Wählen Sie zum Anpassen der Lautstärke eine Audiospur aus.
2. Klicken Sie in der Timeline auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie den Befehl Audio Auto Gain.



Wenn ein Clip Automation Gain-Lautstärkedaten enthält und Audio Auto Gain im Schnellmenü der Timeline nicht ausgewählt ist, zeigt das System ein rosafarbenes Dreieck auf dem Clip an, um anzugeben, dass Audiolautstärkedaten vorhanden sind, aber nicht angezeigt werden.

3. (Optional) Erweitern Sie die Audiospur mit einer der folgenden Methoden:

   Drücken Sie Strg+L.

   Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld ziehen.

4. Platzieren Sie den blauen Positionszeiger in dem Audioabschnitt, den Sie anpassen möchten, und setzen Sie IN- und OUT-Marken.



5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Record, oder drücken Sie die B-Taste, um die Aufzeichnung Ihrer Aktionen zu starten.

6. Hören Sie sich den Ton an, und nehmen Sie die erforderlichen Anpassungen der Pegelregler im Automation Gain-Tool vor.

7. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche Record, um die Aufzeichnung zu beenden.

   Das Avid Xpress DV-System fügt Lautstärke-Keyframes in die Tonspuren in der Timeline ein. Da jede Bewegung der Regler aufgezeichnet wird, sind in der Regel mehr Keyframes als notwendig vorhanden.

8. So verringern Sie die Zahl der Keyframes:

   a. Klicken Sie auf die Schaltfläche Track Selection Menu für die Spur, um das Schnellmenü zu aktivieren.

   b. Wählen Sie im Schnellmenü Automation Gain Tool den Befehl Filter Automation Gain on Track — In / Out aus.

9. Wiederholen Sie Schritt **8** so lange, bis eine vertretbare Anzahl von Keyframes erreicht ist.

   Sie sollten so viele überflüssige Keyframes wie möglich entfernen, solange die Lautstärkeänderungen erhalten bleiben.

Sie können Keyframes einzeln oder in Gruppen verschieben, hinzufügen und löschen, um weitere Lautstärkeanpassungen vorzunehmen. Informationen zum Anpassen der Keyframes finden Sie unter **„Verschieben von Audio Gain-Keyframes in der Timeline“ auf Seite 16-31** und **„Löschen von Audio Gain-Keyframes“ auf Seite 16-30**.

Verwenden einer Tastenkombination

Sie können Ihrer Tastatur die Schaltflächen Fast Forward und Rewind zuweisen, um das Bearbeiten von Audio-Keyframes zu beschleunigen.

So verwenden Sie bei der Bearbeitung von Audio-Keyframes die Vorlauf- und Rücklauf-Tasten:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Command Palette.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte Move.
3. Weisen Sie der Keyboard-Palette die Schaltflächen Fast Forward und Rewind zu. Siehe **„Zuweisen von wählbaren Schaltflächen“ auf Seite 4-5**.
4. Klicken Sie auf das Automation Gain-Tool, um es zu aktivieren.
5. Klicken Sie auf Track Selection Menu, und wählen Sie im Popup-Menü die gewünschten Spuren aus.
6. Drücken Sie auf die Vorlauf- oder Rücklauf-Taste.

Der Positionszeiger wechselt zum nächsten oder vorherigen Audio-Keyframe.



Das Automation Gain-Tool muss aktiviert sein, wenn Sie die Vorlauf- oder Rücklauf-Taste verwenden.

Audio EQ-Tool

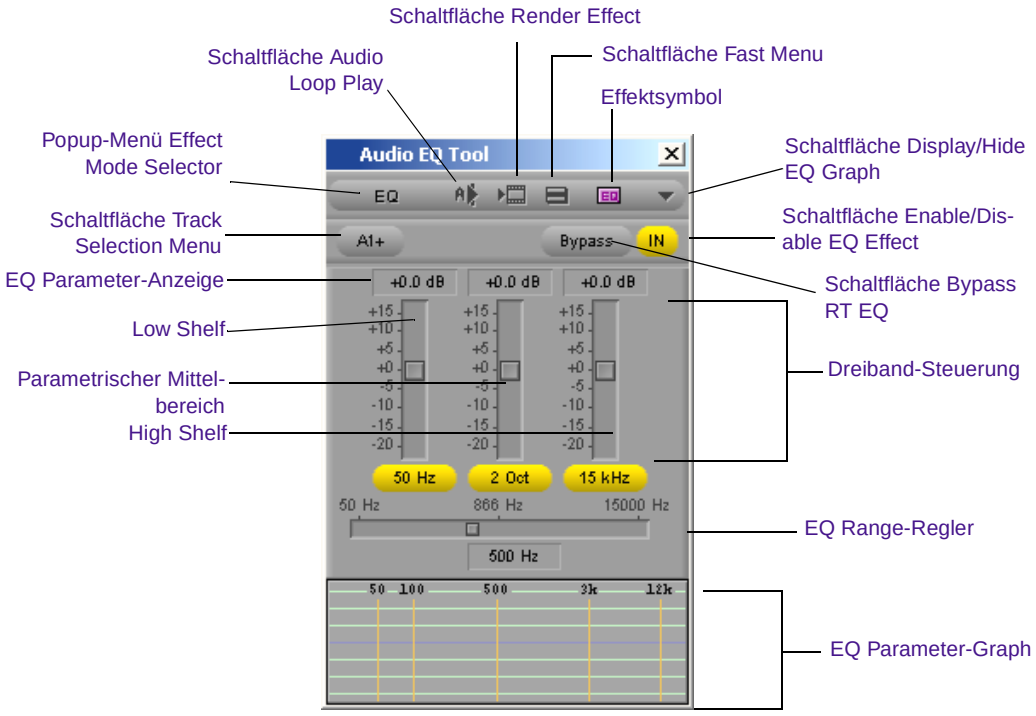
Das Audio EQ-Tool ermöglicht den Frequenzabgleich einzelner Clips auf Segmentbasis in Echtzeit. Sie können so die hohen, tiefen und mittleren Frequenzbereiche in einem Audioclip anpassen. Außerdem können Sie verschiedene Audio EQ-Effekte speichern und in verschiedenen Situationen anwenden.

Sie haben folgende Möglichkeiten, das Audio EQ-Tool aufzurufen:

Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio EQ.

Wenn eines der Audio-Tools bereits geöffnet ist, wählen Sie im Popup-Menü Effect Mode Selector den Befehl EQ.

Das Fenster Audio EQ Tool wird geöffnet.



Komponenten des Audio EQ-Tool

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Schaltflächen und Menüs des Audio EQ-Tools und die nur in diesem Tool vorkommenden Elemente beschrieben.

Grundkomponenten des EQ-Tools

Folgende Elemente erscheinen im oberen Abschnitt des Audio EQ-Tools:

- **Popup-Menü Effect Mode Selector:** Ermöglicht Ihnen die Auswahl unter Audio EQ, Automation Gain, Audio Mix und AudioSuite Plug-In.
- **Schaltfläche Audio Loop Play:** Ermöglicht Ihnen die Anpassung eines EQ-Effekts, während Sie ihn abspielen. Diese Schaltfläche kann in der Command-Palette zugewiesen werden. Weitere Informationen zur Verwendung dieser Schaltfläche finden Sie unter **„Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts“ auf Seite 16-24**.
- **Schaltfläche Render Effect:** Ermöglicht Ihnen das Rendern eines Effekts, ohne dass Sie das Audio EQ-Tool verlassen müssen.
- **Effektsymbol:** Ermöglicht Ihnen die Erstellung einer EQ-Vorlage. Ziehen Sie das Symbol in eine offene Bin, um die Vorlage zu erstellen.
- **Schaltfläche Fast Menu:** Sie haben folgende Möglichkeiten:
  - Einstellen von EQ für aktivierte Spuren
  - Entfernen von EQ für eine oder mehrere Spuren
  - Anwenden einer Effektpalette (siehe **„Audio EQ-Vorlagen“ auf Seite 16-53**)
- **Schaltfläche Track Selection Menu:** Ermöglicht die Auswahl der für den EQ-Effekt aktivierten Spuren. Wenn Sie eine Option aus diesem Menü auswählen, aktiviert bzw. deaktiviert das System die entsprechenden Spuren in der Timeline.



Wenn Sie mehr als eine Spur in der Timeline aktivieren, werden die Spuren mit einem Pluszeichen (+) gekennzeichnet. Dadurch wird angezeigt, dass der Effekt auf mehr als eine Spur angewendet wird.

- **Schaltfläche Display/Hide EQ Graph:** Ermöglicht das Ein- bzw. Ausblenden des EQ-Parametergraphen.
- **Schaltfläche Bypass RT EQ:** Weist das System an, alle EQ-Effekte zu ignorieren. Diese Schaltfläche ist auch in den Audio Mix- und Automation Gain-Tools verfügbar.

- **Schaltfläche Enable/Disable EQ Effect:** Ermöglicht das Aktivieren oder Deaktivieren des aktuellen EQ-Effekts. Wenn die Schaltfläche gelb ist, ist der Effekt aktiviert. (Der Schaltflächen-Text IN steht für Inline.)

Spezielle EQ-Funktionen

Das Audio EQ-Tool bietet drei Steuerungsbänder:

- Das erste Band, Low Shelf, hat vier *Turnover -Punkte* (50 Hz, 80 Hz, 120 Hz und 240 Hz). Ein Turnover-Punkt ist der Punkt, an dem die Kurve beginnt, zu 0 zurückzukehren.

  Ein *Shelf* wirkt sich auf alle Frequenzwerte innerhalb des Shelf-Bereichs aus. Low Shelf wirkt sich auf alle Frequenzwerte von 20 Hz bis zum Low-Shelf-Turnover-Punkt aus.

- Das zweite Band ist der parametrische Mittelbereich. Für dieses Band stehen zwei *Bandbreiten* zur Auswahl: 1/4 Oktave und 2 Oktaven. Diese Werte steuern die Kurvenbreite.

- Das dritte Band, High Shelf, hat vier Turnover-Punkte (6 kHz, 8 kHz, 12 kHz und 15 kHz). High Shelf wirkt sich auf alle Frequenzen vom High Shelf-Turnover-Punkt bis 20 kHz aus.

Die horizontale Mittellinie der grafischen Darstellung beträgt 0 (Null). Wenn Sie die Kurve unter die Nulllinie bewegen, werden die entsprechenden Frequenzen zurückgenommen. Die Frequenzen oberhalb der Nulllinie werden verstärkt. Der parametrische Mittelbereich ermöglicht einen nahtlosen Übergang zwischen zurückgenommenen und verstärkten Frequenzen.

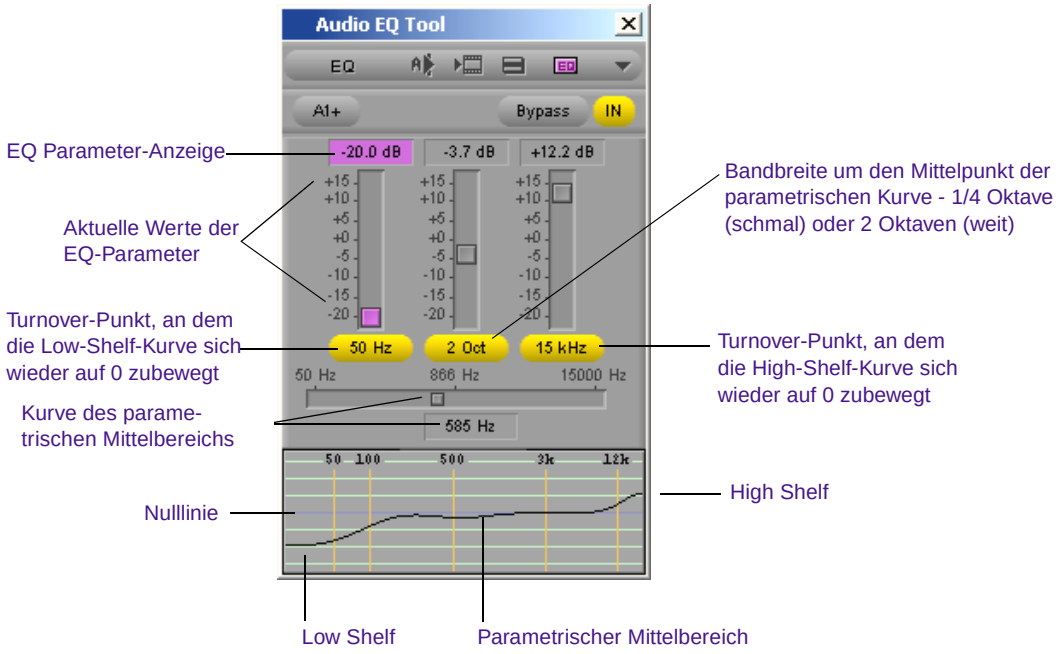
Die Schaltfläche Enable / Disable EQ Effect (IN) erlaubt Ihnen das Ausschalten eines einzelnen EQ-Effekts (des gegenwärtig ausgewählten Effekts). Die Schaltfläche ist gelb, wenn der EQ-Effekt eingeschaltet, und grau, wenn er ausgeschaltet ist.

Mit der Option Bypass werden alle EQ-Effekte der Sequenz ausgeschaltet. Gerenderte EQ-Effekte werden weiter korrekt wiedergegeben.

Beachten Sie bei der Anpassung von Audio EQ-Effekten folgende Aspekte:

- Audio EQ kann nur auf ganze Segmente angewendet werden. Sie können Teile eines Segments nicht mit IN- und OUT-Marken für die Anwendung eines Audio EQ-Effekts markieren. Sie müssen diesen kleineren Bereich mit der Funktion Add Edit (oder Match Frames) markieren.
- Mit IN- und OUT-Marken können Sie mehrere aufeinander folgende Segmente vollständig auswählen, um einen Audio-EQ-Effekt anzuwenden. Der Effekt wird dann auf alle Segmente angewendet, die ganz oder teilweise zwischen den Marken liegen.

In der folgenden Abbildung wird das Audio EQ-Tool mit der Frequenzverhaltenskurve angezeigt, und die verbundenen Bereiche des Tools werden identifiziert.

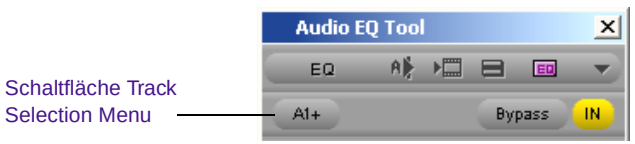


Das Audio EQ-Tool ermöglicht das Verstärken oder Dämpfen von Audiofrequenzen. Die Höhe der Kurve im unteren Bereich zeigt den Grad der Verstärkung oder Dämpfung, der zum Tragen kommt. Der Bereich reicht von +15 dB bis -20 dB.

Anwenden von Audio EQ-Effekten

So passen Sie Audio EQ für eine Spur an:

1. Laden Sie die Sequenz mit der Audiospur.
2. (Optional) Markieren Sie einen Teil eines Audiosegments mit der Funktion Add Edit.
3. (Optional) Markieren Sie einen Bereich mit mehreren Audiosegmenten, indem Sie in der Spur IN- und OUT-Marken setzen.
4. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio EQ.
5. Wählen Sie mit der Schaltfläche Track Selection Menu im Audio EQ-Tool die anzupassende Audiospur aus.



Das Spurenauswahl-Bedienfeld in der Timeline wird Ihrer Auswahl entsprechend aktualisiert.

Wenn in der Timeline mehrere Spuren aktiviert sind, erscheint im Audio EQ-Tool das Pluszeichen (+) neben den aktivierten Spuren.

6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Audio Loop Play, um den ausgewählten Audioclip im aktuellen IN / OUT-Bereich abzuspielen. Um das Abspielen der Schleife anzuhalten, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche oder auf eine beliebige Stelle in der Timeline.

7. Ändern Sie mit einer der folgenden Methoden einen Wert im Audio EQ-Tool:

   Klicken Sie auf eine Zahl am vertikalen Rand eines der folgenden Regler: Low Shelf, Parametric Midrange oder High Shelf.

   Klicken Sie auf den Regler Low Shelf, Parametric Midrange oder High Shelf, und geben Sie über den Zahlenblock einen Wert ein.

   Die Werte werden erst durch Drücken der Eingabetaste übernommen. Wenn Sie beispielsweise den Wert 12 eingeben möchten, geben Sie die Ziffern nacheinander ein. Wenn Sie jedoch eine 1 eingeben und den Wert dann in 2 ändern möchten, drücken Sie die Eingabetaste bevor Sie die 2 eingeben.

   Klicken Sie auf einen Regler, und ziehen Sie ihn an die neue Position.

   Klicken Sie auf die Anzeige EQ Parameter, und geben Sie über den Zahlenblock einen Wert ein.

   Stellen Sie 0 dB ein, indem Sie auf den Regler klicken und 0 eingeben oder indem Sie auf die 0 am senkrechten Rand des Low Shelf-, Parametric Midrange- oder High Shelf-Reglers klicken.

8. Klicken Sie im Audio EQ-Tool auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie den Befehl Set EQ, um die Anpassungen auf die Spur anzuwenden. Der Befehl hat folgende Auswirkungen auf die ausgewählten Spuren:

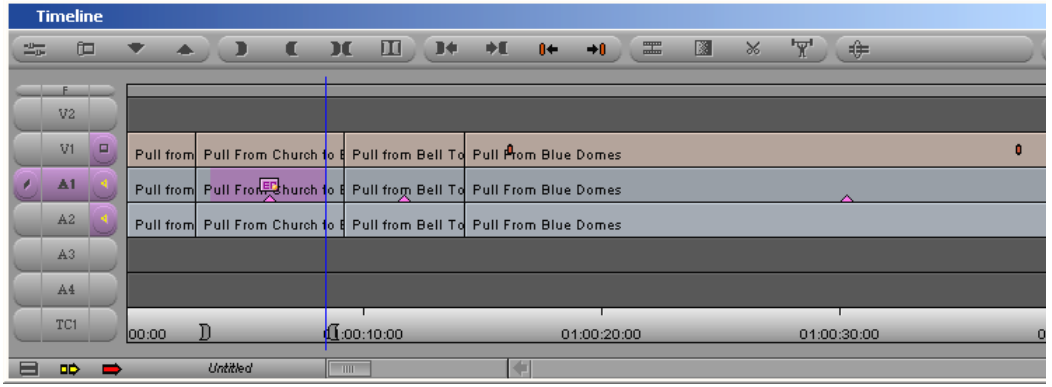
   - **With IN and OUT points:** Wendet den EQ-Effekt auf die ausgewählten Spuren zwischen den Marken an.
   - **With an IN point (no OUT point):** Wendet den EQ-Effekt von der IN-Marke bis zum Ende der ausgewählten Spuren an.
   - **With an OUT point (no IN point):** Wendet den EQ-Effekt auf die ganzen Clips vom Beginn der ausgewählten Spuren bis zur OUT-Marke an.

- **With no points:** Wendet den EQ-Effekt global (über ganze Spuren) an.

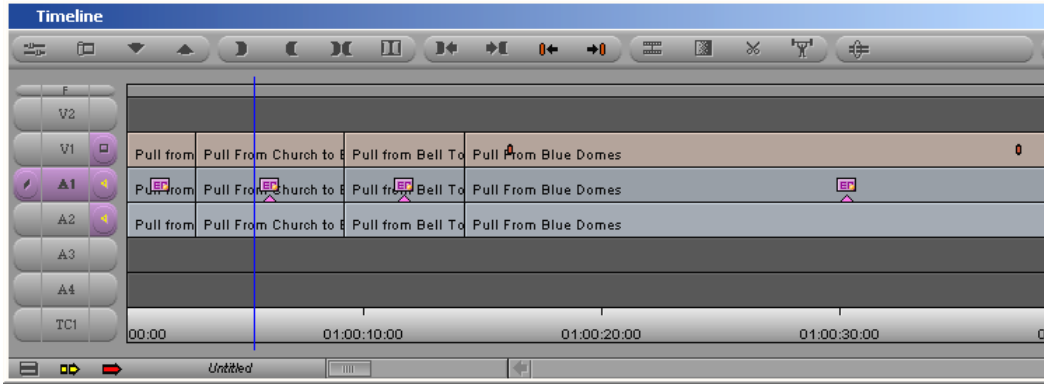
Im Schnellmenü des Audio EQ-Tools können Sie außerdem EQ-Effekte von einer Spur oder von allen aktivierten Spuren entfernen und auf eine Anzahl vordefinierter EQ-Vorlagen zugreifen. Eine Beschreibung der vordefinierten Audio-Vorlagen finden Sie unter **„Audio EQ-Vorlagen“ auf Seite 16-53**.

Die folgende Abbildung zeigt zum Beispiel ein Segment mit einem EQ-Effekt, der auf den Audioclip 2 in Spur A2 angewendet wurde. Wenn Sie die Option Set EQ In / Out auswählen, wird der aktuelle EQ-Effekt auch auf die Audioclips 1, 3 und 4 auf Spur A2 angewendet.

Vor Set EQ In/Out



Nach Set EQ In/Out – EQ-Effekt wird den Audioclips 1, 3 und 4 hinzugefügt



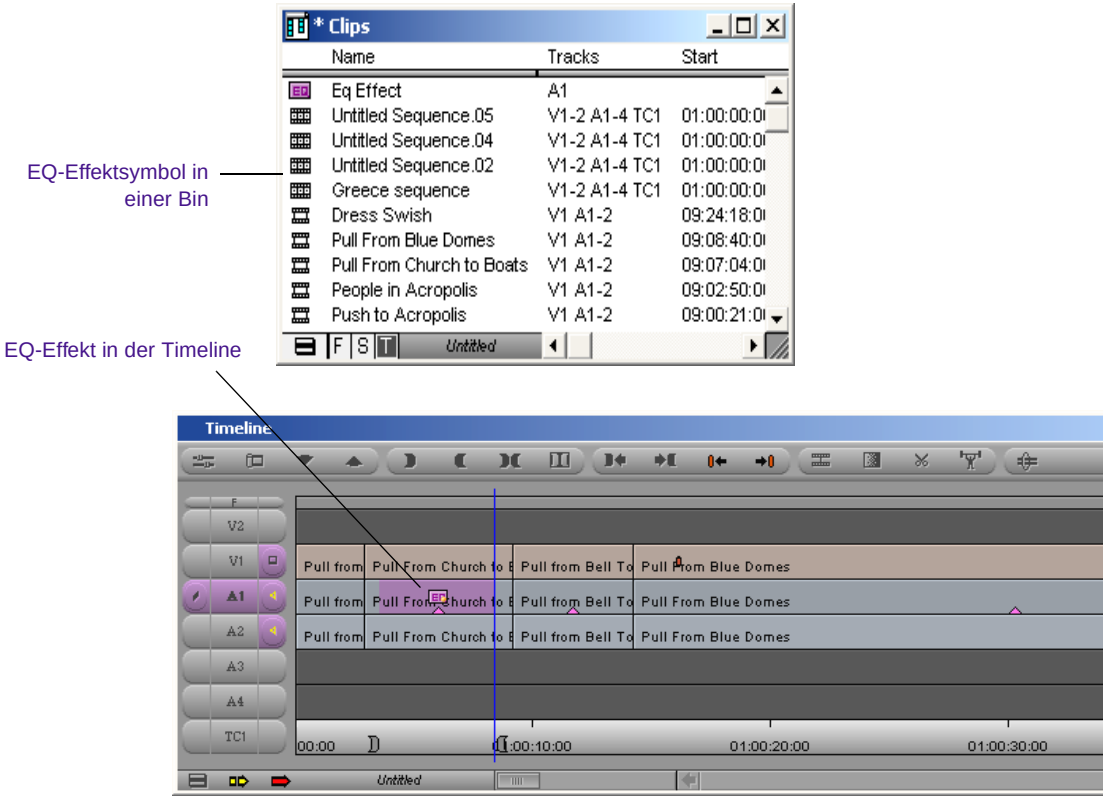
Wenn der gegenwärtig ausgewählte Clip keine EQ-Einstellung hat, werden durch Klicken auf Set EQ In / Out die EQ-Einstellungen aller Clips im IN / OUT-Bereich gelöscht.

Set EQ In / Out wird nur auf die Audiospur angewendet, die momentan im Audio EQ-Tool ausgewählt ist. Sie können den ausgewählten Bereich ändern, indem Sie in der Timeline Marken entfernen bzw. hinzufügen oder eine andere Spur auswählen.

9. Spielen Sie den Ton erneut ab, indem Sie auf Audio Loop Play klicken.
10. Wiederholen Sie die Schritte **6** bis **9**, bis Sie mit den EQ-Anpassungen zufrieden sind.

Speichern von Audio EQ-Effekten

Das Avid Xpress DV-System verarbeitet eine EQ-Einstellung wie einen Effekt. Sie können EQ-Einstellungen genau wie jede andere Effektvorlage in einer Bin speichern. Dadurch können Sie EQ-Einstellungen mühelos speichern und bei Bedarf wieder verwenden. In der folgenden Abbildung wird ein EQ-Effektsymbol in einer Bin und in der Timeline dargestellt.



So speichern Sie EQ-Einstellungen in einer Bin:

Ziehen Sie das Effektsymbol in eine Bin des Audio EQ-Tools.

So kopieren Sie die Einstellungen in einen anderen Audioclip:

Ziehen Sie das Effektsymbol im Audio EQ-Tool zu einem anderen Audioclip in der Timeline.

Ausführlichere Informationen über die Verwendung von Effektvorlagen finden Sie im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte* .

Entfernen von Audio EQ-Effekten

So entfernen Sie einen Audio EQ-Effekt:

1. Platzieren Sie den Positionszeiger in einer aktiven Spur auf dem Effekt.
2.  Klicken Sie in der Tool-Palette auf die Schaltfläche Remove Effect. Siehe **„Die Tool-Palette“ auf Seite 12-35**.
3. Drücken Sie im Trimm- oder Effektmodus die Löschtaste.

Alternativ dazu können Sie auch die Befehle im Schnellmenü des Audio EQ-Tools verwenden.

Beispiele für Audio EQ

Die folgenden Beispiele zeigen, wie das Audio EQ-Tool auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden kann, um die Dominanz von Bässen in einer Audiospur auszugleichen. Nehmen wir für diese Beispiele an, dass die Basstrommel in der Audiospur sehr stark ausgeprägt ist und mit dem Audio EQ-Tool gedämpft werden soll. Außerdem befinden sich Stimmen auf derselben Spur wie die Musik. Die menschliche Stimme deckt einen breiten Frequenzbereich ab. Die Schwierigkeit liegt darin, die Bassfrequenzen der Stimmen zu erhalten, den Bass des Schlagzeugs jedoch zu dämpfen.

Berücksichtigen Sie, dass die Anpassungen nur ein Schritt auf dem Weg zum endgültigen Klang sind. Sie sollten stets kleine Korrekturen vornehmen, um von der Originalaufnahme so viel wie möglich zu

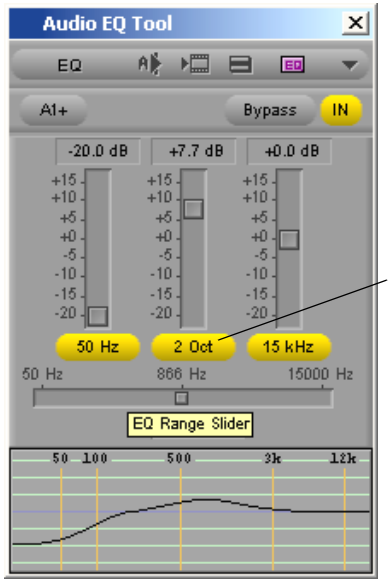
erhalten. Machen Sie sich nicht zu viele Gedanken über die einzelnen Parameterwerte.

Beispiel für Low Shelf

In diesem Beispiel wird Low Shelf angepasst, um die Bässe zu dämpfen. Dies erfolgt durch Senken der Low Shelf auf -20 dB. Diese Spur enthält jedoch auch Stimmen. Wenn Sie nur die Low Shelf reduzieren, werden auch Bassfrequenzen der Stimmen entfernt.

So gleichen Sie den Bassverlust wieder aus:

1. Benutzen Sie die Einstellung 2-Octave Midrange, um einen breiten mittleren Frequenzbereich zu erstellen.
2. Heben Sie den Mittelpunkt der Parameterkurve auf 88 Hz an.
3. Verstärken Sie den Mittelbereich der Parameterkurve auf +7,7 dB an.

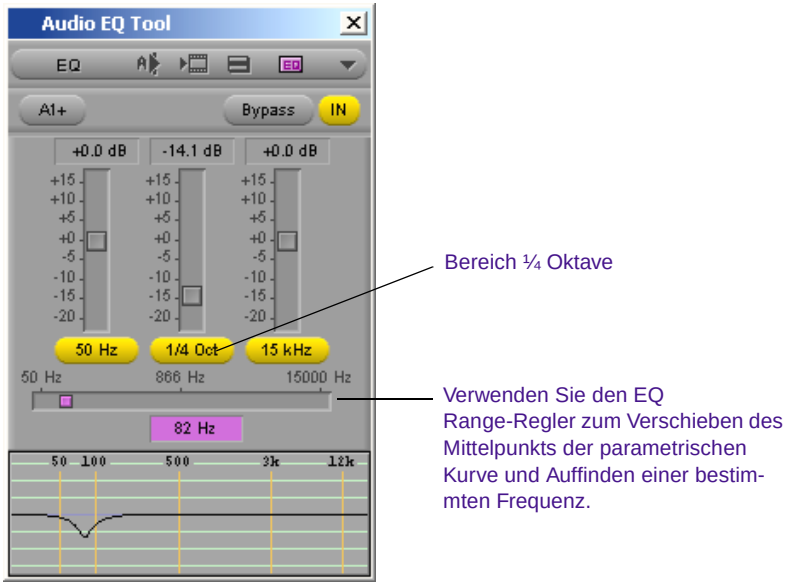


Beispiel für engen Oktavbereich

In diesem Beispiel wird die Frequenz, die Sie zurücknehmen möchten, isoliert. Sie benutzen dazu nicht Low Shelf, sondern den parametrischen Mittelbereich.

So isolieren Sie die Frequenz:

1. Stellen Sie den Einflussbereich auf 1/4 Oktave ein.
2. Setzen Sie den EQ-Parameter für den Mittelbereich auf -15 dB.
3. Bewegen Sie mit dem EQ Range-Regler den Mittelpunkt der Parameterkurve, bis die Bassfrequenz markiert ist. In diesem Fall beträgt die Bassfrequenz, die Sie zurücknehmen möchten, ca. 80 Hz.



Mit dem folgenden Verfahren können Sie eine bestimmte Frequenz suchen und gezielt verstärken oder zurücknehmen:

- Benutzen Sie den 1/4-Oktave-Einflussbereich und einen hohen negativen Dezibelwert.

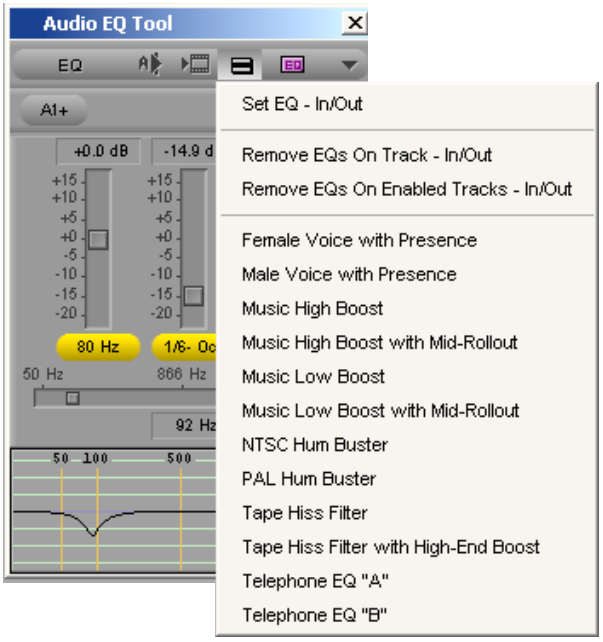
- Lassen Sie High Shelf und Low Shelf in der Nullstellung.
- Bewegen Sie mit dem EQ Range-Regler den Mittelpunkt der Parameterkurve im Frequenzbereich, während Sie die Audiospur abspielen.

Nachdem Sie die Frequenz gefunden haben, können Sie sie nach Wunsch anpassen.

Audio EQ-Vorlagen

Das Avid Xpress DV-System enthält eine Reihe vordefinierter EQ-Vorlagen. Diese Vorlagen sind zur Lösung einiger weit verbreiteter Audioprobleme gedacht. Mit ihnen können Sie z.B. das Rauschen von einem Band entfernen oder die niedrige Frequenz einer Musikspur verstärken. Sie können die Vorlagen über das Schnellmenü des Audio EQ-Tools aufrufen. Ferner können Sie dem Schnellmenü auch eigene EQ-Vorlagen hinzufügen.

Das Schnellmenü des Audio EQ-Tools bietet Zugriff auf eine Reihe vordefinierter EQ-Vorlagen, wie in der folgenden Abbildung gezeigt.



Zweck der EQ-Vorlagen ist das Beheben von Problemen, die häufig bei Audioclips auftreten. Die Funktion Tape Hiss Filter dämpft z.B. Frequenzen über 4 kHz. NTSC Hum Buster verringert den Bass auf Frequenzen, die in NTSC-Systemen häufig ein Brummen verursachen.

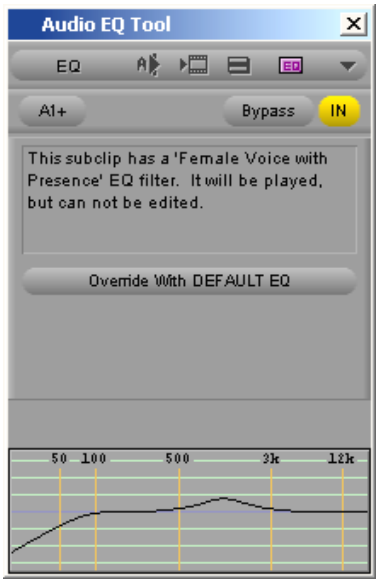
Anwenden einer EQ-Vorlage

So wenden Sie eine EQ-Vorlage über das Schnellmenü des Audio EQ-Tools an:

1. Setzen Sie den Positionszeiger auf den Audioclip in der Timeline.
2. Klicken Sie im Audio EQ-Tool auf die Schaltfläche Fast Menu, und suchen Sie Ihre neue Vorlage aus.

   Das Avid Xpress DV-System platziert den EQ-Effekt auf dem Audioclip.

In der folgenden Abbildung wird der Inhalt des Audio EQ-Tools angezeigt, wenn Sie die Vorlage Female Voice with Presence in der Timeline auswählen. Wie im Tool beschrieben, können Sie die Parameter einer vordefinierten EQ-Vorlage nicht ändern.



Sie können die Parameterwerte einer nicht editierbaren EQ-Vorlage anzeigen, indem Sie das Konsolenfenster öffnen, nachdem Sie den Effekt angewendet haben. Wählen Sie zum Öffnen des Konsolenfensters im Menü Tools die Option Console.

Erstellen eigener Vorlagen

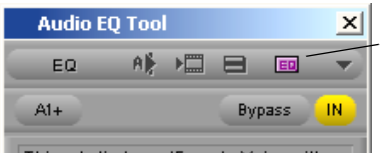
Wenn Sie einen EQ-Effekt erstellen, können Sie ihn in einer anderen Sequenz oder Spur erneut als Vorlage verwenden.

So erstellen Sie eine eigene EQ-Vorlage

1. Ziehen Sie das Effektsymbol vom Audio EQ-Tool in eine Bin.

   Das System erstellt dann in der Bin einen EQ-Effekt.

2. Zum Umbenennen der Vorlage klicken Sie auf den Namen und geben einen neuen Namen ein.



Informationen zum Hinzufügen einer EQ-Vorlage zum Schnellmenü

Ferner können Sie dem Schnellmenü des Audio EQ-Tools auch eigene EQ-Vorlagen hinzufügen. Dazu müssen Sie Ihre EQ-Vorlage in der Bin mit den vordefinierten Vorlagen speichern.

Die vordefinierten EQ-Vorlagen befinden sich im Avid Xpress DV-System in einer gesonderten Bin namens Site_EQs_Bin im folgenden Verzeichnis:

Laufwerk:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\SupportingFiles\Site_Effects

Hinzufügen einer EQ-Vorlage zum Schnellmenü

So fügen Sie der Bin Site_EQs_Bin eine EQ-Vorlage hinzu:

1. Öffnen Sie die Bin mit Ihren Effektvorlagen.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Bin.

   Ein Dialogfeld wird geöffnet.
3. Öffnen Sie die Bin Site_EQs_Bin.avb wie folgt:
   a. Gehen Sie in das Verzeichnis *Laufwerk*:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\ SupportingFiles\Site_Effects.
   b. Wählen Sie im Popup-Menü Files of Type am unteren Rand des Dialogfelds die Option All Files aus. Die Datei Site_EQs_Bin.avb wird angezeigt.
   c. Doppelklicken Sie auf diese Datei.

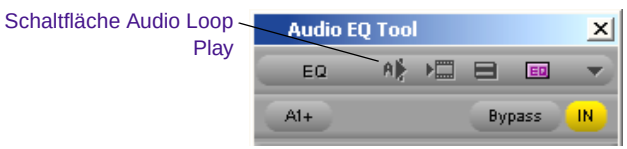
4. Ziehen Sie eine Ihrer EQ-Vorlagen in Site_EQs_Bin.
5. Falls Ihre Vorlage noch keinen Namen hat, benennen Sie sie, indem Sie auf den Text klicken und einen Namen eingeben.
6. Schließen Sie die Bin.

Das Avid Xpress DV-System speichert den Effekt erst in der Bin, wenn Sie diese schließen.

7. Wählen Sie das Schnellmenü des Audio EQ-Tools, und suchen Sie die neue Vorlage.

Anpassen von EQ während der Wiedergabe eines Audioeffekts

Über die Schaltfläche Audio Loop Play können Sie einen EQ-Effekt erstellen oder ändern, während ein Clip abgespielt wird.



Verfahren Sie nach der unter **„Anpassen der Lautstärke während der Wiedergabe eines Audio Mix-Effekts“ auf Seite 16-24** beschriebenen Methode.

Enthält der Clip keinen EQ-Effekt, bevor Sie die Schleife starten, hören Sie die Änderungen erst, wenn Sie auf Audio Loop Play klicken, um die Schleife anzuhalten, und dann den Effekt erneut abspielen.

Wenn Sie die EQ-Werte eines bestehenden EQ-Effekts anpassen, können Sie die Ergebnisse nicht sofort hören. Es dauert einige Sekunden, bis die Änderungen auf den Clip angewendet werden.

Es gibt folgende Methoden, um die Reaktionszeit zu verkürzen:

Überwachen Sie so wenige Audiospuren wie möglich.

Deaktivieren Sie, falls möglich, die Videospur.

Wählen Sie mit Hilfe von IN- und OUT-Marken ein kurzes Intervall aus, das angepasst werden soll.

Digidesign AudioSuite Plug-Ins

Ihr Avid Xpress DV-System unterstützt AudioSuite, die Host- und dateibasierte Plug-In-Spezifikation von Digidesign. Sie können auf Audioverarbeitungs-Plug-Ins zugreifen, die von Digidesign und anderen Herstellern, die die Spezifikation von Digidesign befolgen, entwickelt wurden. Diese Plug-Ins führen Tonhöhenverarbeitung, die Entfernung von Störungen, Audioumkehrung und viele andere Prozesse aus. Weitere Informationen zur Verwendung der AudioSuite-Plug-Ins finden Sie in **Anhang A**.

Informationen zu Plug-Ins von Digidesign und anderen Herstellern finden Sie im *AudioSuite Plug-In Catalog*, den Sie von Digidesign anfordern können. Weitere Informationen erhalten Sie von Digidesign.

Informationen zu Plug-Ins, die vom Avid Xpress DV-System nicht unterstützt werden, finden Sie unter **„Einschränkungen bei Plug-Ins“ auf Seite 16-72**.

Installieren der AudioSuite-Plug-Ins

Die Installationssoftware des Avid Xpress DV-Systems erstellt automatisch einen DAE™ (Digidesign Audio Engine)-Ordner unter folgendem Pfad:

Laufwerk:\Program Files\Digidesign\DAE

Der Ordner DAE enthält folgende Elemente:

- einen DAE Prefs-Ordner

Der Hersteller des Plug-Ins installiert ggf. Einstellungen in diesem Ordner.

- einen Ordner DAE Plug-Ins mit folgendem Inhalt:
  - verschiedene Basis-Plug-Ins von Digidesign
  - Die Datei AvidAppPlugIn.dpm. Das Avid Xpress DV-System *benötigt* diese Datei, die deshalb nicht gelöscht werden darf.
  - Die Datei AvidAppPlugIn.dpm.rsr. Das Avid Xpress DV-System *benötigt* diese Datei, die deshalb nicht gelöscht werden darf.

Mehrere Basis-Plug-Ins werden automatisch installiert. In **Anhang A** finden Sie eine Beschreibung der Plug-Ins.

Wenn Sie zusätzliche Plug-Ins kaufen, erhalten Sie vom Hersteller Anweisungen zum Laden der Plug-Ins. Die Plug-Ins einiger Hersteller müssen in den Ordner Plug-Ins gezogen werden. Bei anderen werden die Plug-Ins automatisch nach Ausführen eines Installationsprogramms abgelegt.

AudioSuite-Plug-Ins von Digidesign

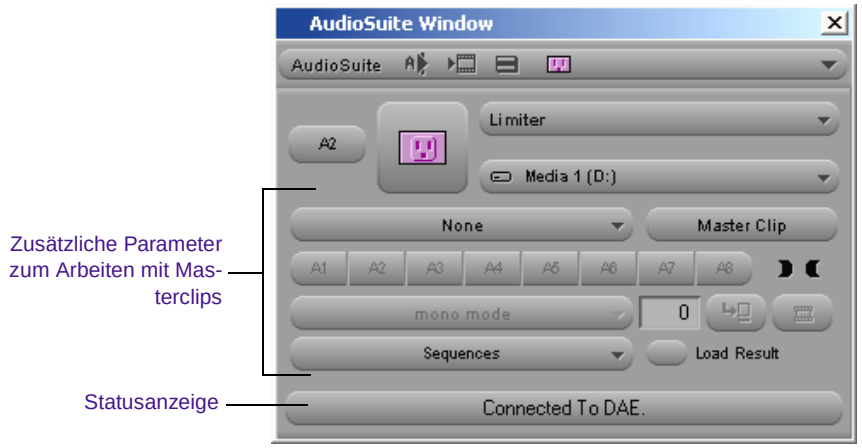
Um die AudioSuite-Plug-Ins zu verwenden, wählen Sie eine der folgenden Methoden:

Sie können ein Plug-In auf einen Clip in der Timeline anwenden. Das Resultat ist ein gerenderter Effekt.

Sie können die Bedienelemente im AudioSuite-Fenster nutzen, um einen neuen Masterclip zu erstellen. Mit dieser Methode können Sie mehr als einen Kanal gleichzeitig verarbeiten und eine neue Mediendatei erstellen, die länger oder kürzer als das Zuspielmaterial ist. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Erstellen neuer Masterclips“ auf Seite 16-65**.

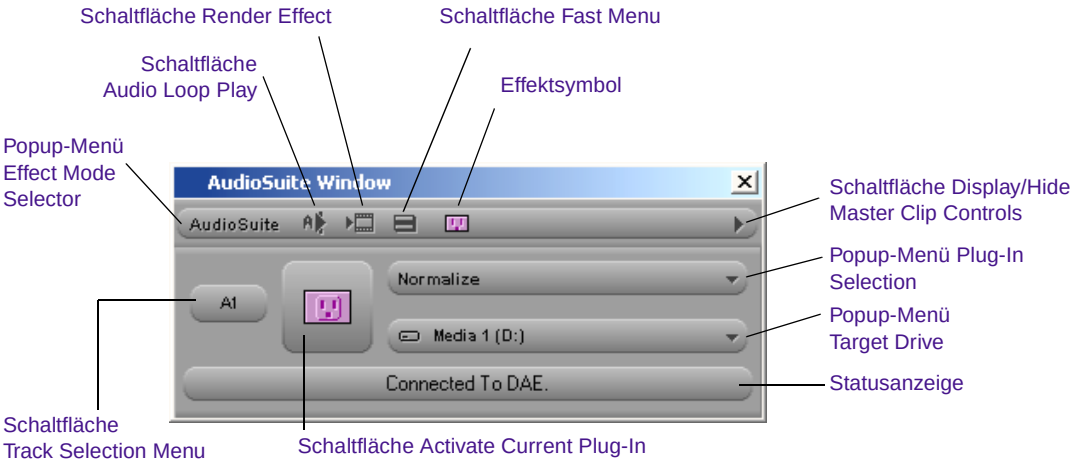
Standardmäßig werden im AudioSuite-Fenster die Funktionen zur Anwendung eines Plug-Ins auf einen Clip in der Timeline angezeigt.

Wenn Sie einen Masterclip in das Fenster ziehen, wird das Fenster automatisch vergrößert, um weitere Parameter für die Arbeit mit Masterclips anzuzeigen. Die folgende Abbildung zeigt die erweiterte Ansicht.



Anwenden eines AudioSuite-Plug-In auf einen Clip in der Timeline

Die folgende Abbildung zeigt das Standard-Layout des AudioSuite-Fensters.



So wenden Sie ein AudioSuite-Plug-In auf einen Clip in der Timeline an:

1. Öffnen Sie das AudioSuite-Tool-Fenster mit einer der folgenden Methoden:

   Wählen Sie im Menü Tools den Befehl AudioSuite.

   Wenn bereits ein Audio-Tool geöffnet wurde, wählen Sie im Popup-Menü Effect Mode Selector den Befehl AudioSuite.

2. Wählen Sie über die Schaltfläche Track Selection Menü die Spuren aus, die Sie ändern möchten. Wenn Sie ein Menüelement aus diesem Menü auswählen, aktiviert bzw. deaktiviert das System die entsprechenden Spuren in der Timeline.

Zur Auswahl mehrerer Spuren wählen Sie bei gedrückter Umschalttaste zusätzliche Spuren über die Schaltfläche Track Selection Menu aus. Die Spuren werden mit einem Pluszeichen (+) gekennzeichnet. Dadurch wird angezeigt, dass der Effekt auf mehr als eine Spur angewendet wird.

3. Wählen Sie im Popup-Menü Plug-in Selection ein Plug-In aus.

   Das Avid Xpress DV-System wendet den Plug-In-Effekt automatisch auf die Spur(en) in der Timeline an.

4. Klicken Sie auf Activate Current Plug-In.

   Ein Dialogfeld zu dem Plug-In wird angezeigt.

5. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor, und klicken Sie auf die Schaltfläche Preview, um eine Vorschau des Effekts abzuspielen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Plug-In-Dialogfelder“ auf Seite 16-62**.

6. Zum Speichern des Effekts klicken Sie auf OK. Um das Dialogfeld zu schließen, ohne den Effekt zu speichern, klicken Sie auf Cancel.

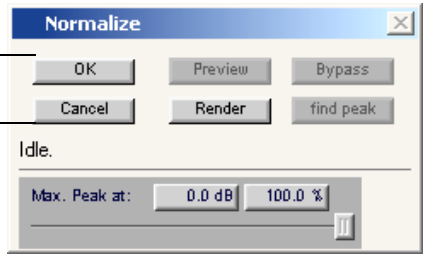
7. (Optional) Um den Effekt als Vorlage zu speichern, ziehen Sie das Effektsymbol in eine Bin.

Wenn Sie Plug-Ins verwenden möchten, die auf Stereo-Paare angewendet werden oder die die Länge eines Audioclips ändern, gehen Sie wie unter ***„Erstellen neuer Masterclips“ auf Seite 16-65*** *beschrieben vor.*

Plug-In-Dialogfelder

Der Inhalt der Plug-In-Dialogfelder kann unterschiedlich sein, aber die oberen sechs Schaltflächen werden immer angezeigt. Wenn eine bestimmte Schaltfläche nicht verfügbar ist, wird sie ausgegraut. In der folgenden Abbildung wird das Plug-In Digidesign Normalize gezeigt.

Diese sechs Schaltflächen erscheinen in allen Dialogfeldern für AudioSuite-Plug-Ins.



Folgende Schaltflächen sind verfügbar:

- **OK:** Speichert den Effekt und schließt das Dialogfeld.
- **Cancel:** Schließt das Dialogfeld, ohne den Effekt zu speichern.
- **Preview:** Gibt einen Teil des bzw. den gesamten momentan ausgewählten Audioclip verarbeitet wieder.

  Bei einigen Plug-Ins ist eine Vorschau in Echtzeit möglich, bei anderen dagegen nicht. Wenn für das Plug-In eine Vorschau in Echtzeit nicht möglich ist, spielt das Avid Xpress DV-System das verarbeitete Audiomaterial in zwei-Sekunden-Intervallen ab. Das Avid Xpress DV-System verarbeitet 2 Sekunden Audio, spielt es ab, verarbeitet die nächsten 2 Sekunden Audio, spielt es ab, usw.
- **Render:** Rendert den Effekt und erstellt eine neue Audiomediendatei.
- **Bypass:** Gibt das ausgewählte Audiomaterial unverarbeitet wieder. Dadurch können Sie den Ton vor und nach der Verarbeitung vergleichen.
- **Find peak:** Führt einen Analysedurchlauf der Audiodaten aus. Abhängig vom Plug-In können sich Text und Funktion dieser Schaltfläche ändern.

Bei einigen Plug-Ins ist ein Analysedurchlauf durch die Audiodaten erforderlich, bevor die Informationen verarbeitet werden können. Ist dies der Fall, wird der erste Durchlauf automatisch ausgeführt. Andere Plug-Ins benötigen dagegen keinen vorherigen Durchlauf, können jedoch genauere Ergebnisse erzielen, wenn Sie einen

ausführen. Wenn das Plug-In diesen optionalen Durchlauf unterstützt, ist diese Schaltfläche verfügbar. Andernfalls ist sie ausgegraut.

AudioSuite-Plug-In-Schnellmenü

Mit Hilfe des Schnellmenüs können Sie folgende Möglichkeiten wählen:

- Anwenden einer bestehenden Audiosuite-Vorlage (siehe **„AudioSuite-Effektvorlagen“ auf Seite 16-71**)
- Einstellen, Rendern oder Entfernen von AudioSuite-Plug-Ins. Je nachdem, ob die Sequenz IN- und OUT-Marken aufweist, kann der Menütext unterschiedlich sein.

Im Menü erscheinen die folgenden Befehle:

- **Global**: Das Segment enthält keine IN-Marken. Der Befehl wirkt sich auf alle Plug-Ins der ausgewählten Spuren aus.
- **IN/OUT:** Das Segment enthält IN- und OUT-Marken. Der Befehl wirkt sich auf alle Plug-Ins der im markierten Bereich ausgewählten Spuren aus.
- **From IN:** Es ist eine IN-Marke vorhanden, aber keine entsprechende OUT-Marke. Der Befehl wirkt sich auf alle Plug-Ins der ausgewählten Spuren ab der IN-Marke aus.
- **From OUT:** Es ist eine OUT-Marke vorhanden, aber keine entsprechende IN-Marke. Der Befehl wirkt sich auf alle Plug-Ins der ausgewählten Spuren bis zur OUT-Marke aus.

Rendern von Plug-In-Effekten

Sie müssen alle AudioSuite-Plug-Ins rendern, bevor Sie den Effekt abspielen können. Wenn Sie den Effekt nicht manuell rendern, wird er vom Avid Xpress DV-System automatisch gerendert, bevor es einen Audio-Mixdown oder eine Audioüberblendung mit dem Effekt erstellt.

Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Fehlerbehebung bei AudioSuite-Plug-Ins“ auf Seite 16-73**.

Erstellen neuer Masterclips

Sie können AudioSuite-Plug-Ins zum Erstellen neuer Masterclips verwenden. Dabei können Sie mehrere Eingabe- und Ausgabekanäle verwenden sowie die Länge der Medien ändern. Auf die erstellten Medien können Sie die folgenden Arbeitsvorgänge anwenden:

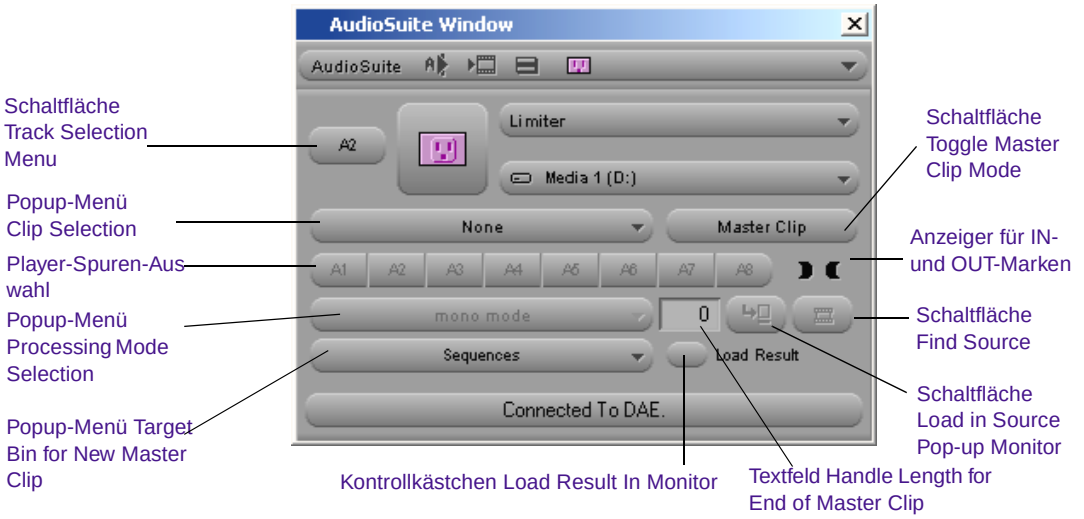
- Wenden Sie AudioSuite-Plug-Ins auf mehr als eine Spur (auch Kanal oder Stream genannt) gleichzeitig an. Ein Plug-In kann z.B. das Verarbeiten zweier getrennter Spuren als Stereo-Paar ermöglichen. Sie können Plug-Ins verwenden, die eine verknüpfte Komprimierung, einen Nachhall und andere Effekte bewirken, bei denen ein Mehrkanaleingang möglich ist.
- Erstellen Sie neues Material, das länger oder kürzer als das Zuspielmaterial ist. Dann können Sie Effekte einsetzen, die für eine Verlängerung oder Verkürzung der Zeit sorgen. Mit dem Plug-In Time Compression / Expansion können Sie z.B. die Dauer einer Audiodatei verändern oder die Datei verlängern, um Nachhall einzufügen.
- Wenden Sie einen AudioSuite-Monoeffekt auf mehrere Eingänge eines Masterclips im Mehrfach-Mono-Format an.

AudioSuite-Bedienelemente zum Erstellen neuer Masterclips



Wenn Sie einen Masterclip in das AudioSuite-Fenster ziehen, wird das Fenster automatisch vergrößert, um weitere Bedienelemente anzuzeigen. Sie können auch auf die Schaltfläche Display / Hide Master Clip Controls klicken, um die zusätzlichen Parameter anzuzeigen oder auszublenden.

Die folgende Abbildung zeigt die Bedienelemente, die beim Vergrößern des AudioSuite-Fensters angezeigt werden.



- **Schaltfläche Track Selection Menu:** Dieses Menü ist im Masterclip-Verarbeitungsmodus nicht aktiv.
- **Popup-Menü Clip Selection:** In diesem Menü können Sie den aktiven Clip auswählen. Es listet den aktuell aktiven Clip sowie andere Clips auf, die Sie in das AudioSuite-Fenster gezogen haben. Die Bedienelemente im Fenster ändern sich entsprechend dem aktiven Clip.
- **Player-Spuren-Auswahl:** Diese Schaltflächen ermöglichen die Auswahl der Player-Spuren für den Effekt.

  Das System wählt automatisch eine Vorschauspur aus und zeigt ein blaues Lautsprechersymbol auf der Spur an. Wenn Sie die Vorschauspur wechseln möchten, klicken Sie bei gedrückter Alt-Tasteauf die entsprechende Player-Spur. Wenn die Player-Spur, die als aktuelle Vorschauspur eingestellt ist, deaktiviert wird, wählt das System die niedrigste verfügbare Spur.
- **Popup-Menü Processing Mode Selection:** Dieses Menü zeigt den aktuellen Verarbeitungsmodus des AudioSuite-Effekts für einen Clip an. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Mono-, Stereo- und Mehrkanalverarbeitung“ auf Seite 16-68**.

- **Popup-Menü Target Bin for New Master Clip:** In diesem Menü können Sie die Ziel-Bin auswählen. Das System legt das neue Material und eine dazugehörige AudioSuite-Effektvorlage in der Bin ab. Mit Hilfe der Vorlage können Sie den Effekt zu einem späteren Zeitpunkt bearbeiten.
- **Schaltfläche Toggle Master Clip Mode:** Diese Schaltfläche aktiviert den Masterclip-Verarbeitungsmodus. Die Schaltfläche ist gelb, wenn der Verarbeitungsmodus für Masterclips aktiv ist.
- **Anzeiger für IN- und OUT-Marken:** Diese Leuchten werden grün angezeigt, wenn im aktuellen Masterclip eine IN- oder eine OUT-Marke enthalten ist.
- **Schaltfläche Find Source:** Über diese Schaltfläche können Sie den Masterclip suchen, der mit einer AudioSuite-Vorlage verknüpft ist. Wenn Sie eine AudioSuite-Effektvorlage im AudioSuite-Fenster ablegen, aktiviert das System diese Schaltfläche. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Masterclip als aktiven Masterclip in das AudioSuite-Fenster zu laden.



Die im Fenster abgelegte Vorlage muss auf einen vorhandenen Masterclip in einer offenen Bin verweisen.

- **Schaltfläche Load in Source Pop-up Monitor:** Über diese Schaltfläche wird der aktuelle Zuspiel-Masterclip in den Player-Popup-Monitor geladen. Dies ist nützlich, wenn Sie einem Clip IN- und OUT-Marken hinzufügen oder diese ändern wollen.
- **Kontrollkästchen Load Result In Monitor:** Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um das System anzuweisen, den resultierenden Masterclip in den Player-Popup-Monitor zu laden.
- **Textfeld Handle Length for End of Master Clip:** Über dieses Textfeld können Sie am Ende eines Masterclips Schwarzfilm einfügen. Der Wert gibt die Anzahl an einzufügenden Sekunden wieder. Sie können diese Funktion z.B. zum Einfügen von Schwarzfilm am Ende eines Masterclips verwenden, wenn Sie mit dem Nachhalleffekt einen Nachhall am Ende des Clips einbauen möchten. Wählen Sie einen Wert aus, bevor Sie das Plug-In starten.

- **Statusanzeige:** In dieser Anzeige finden Sie Informationen zum gegenwärtigen Status der DAE-Anwendung und dem momentan angewendeten Effekt. Bei Plug-Ins mit Stereo- und Mehrkanalverarbeitung zeigt die Statusanzeige die Höchstzahl der Spuren, die verarbeitet werden können. Wenn anfänglich mehr Spuren ausgewählt sind als der Höchstwert zulässt, deaktiviert das System so lange Spuren, bis der Höchstwert des Plug-Ins erreicht ist.

Mono-, Stereo- und Mehrkanalverarbeitung

Mit Hilfe von AudioSuite-Plug-Ins können Sie folgende Verarbeitungsarten auswählen:

- **Mono processing only:** Diese Option ist für Plug-Ins verfügbar, die immer nur auf eine Audiospur angewendet werden. Die andere Option (Stereo) ist ausgegraut. Das Plug-In wendet den Effekt einzeln, d.h. seriell, auf die einzelnen Player-Spuren an.
- **Mono and stereo processing:** Diese Optionen sind für Plug-Ins verfügbar, die zwei Spuren als ein Stereo-Paar behandeln. Sie ermöglichen dem System, den Audioeffekt simultan auf beide Spuren anzuwenden. Time Compression Expansion-Plug-Ins funktionieren z.B in der Regel auf einem Stereo-Paar. Sie können Mono auswählen, wenn Sie möchten, dass das Plug-In auf jeder einzelnen Spur, d.h. seriell, funktioniert.
- **Single-track and multiple-track processing:** Diese Optionen sind für Plug-Ins verfügbar, die mehrere Spuren gleichzeitig verarbeiten können. Mit dem Normalize-Plug-In können Sie z.B. die Lautstärke für jede Spur einzeln oder aber für alle Spuren gleichzeitig anpassen. Wenn Sie alle Spuren gleichzeitig anpassen möchten, untersucht das System alle aktivierten Spuren auf die höchste Lautstärke und passt anschließend alle Spuren diesem Wert an.



Stereoverarbeitung kann als besonderer Fall von Mehrkanalverarbeitung verstanden werden.

Bei der Monoverarbeitung erstellt das System einen neuen Masterclip mit der Anzahl von Spuren, die Sie im AudioSuite-Fenster ausgewählt haben.

Bei Stereo- und Mehrkanalverarbeitung erstellt das Plug-In einen Masterclip mit einer Anzahl von Spuren, die der Anzahl von Ausgangskanälen des Plug-In entspricht. Beispielsweise erstellt ein Plug-In, das auf Stereo-Paaren funktioniert, einen Zwei-Kanal-Masterclip. Ein Plug-In, das auf mehreren Kanälen funktioniert (wie z.B. das Plug-In Normalize), erstellt einen Masterclip mit der im AudioSuite-Fenster ausgewählten Anzahl von Spuren.

Die Statusanzeige im unteren Bereich des AudioSuite-Plug-In-Fensters zeigt an, wie viele Spuren das Plug-In verarbeiten kann. Wenn mehr Spuren aktiviert sind, als verarbeitet werden können, wählt das Plug-In automatisch die korrekte Anzahl von Spuren aus. Sie können die Spurenauswahl je nach Bedarf ändern.

Die meisten AudioSuite-Plug-Ins wählen den entsprechenden Verarbeitungsmodus automatisch aus und kennzeichnen die Werte im Popup-Menü Processing Mode Selection. Das Plug-In Normalize bietet z.B. zwei Möglichkeiten: Peak On Each Track und Peak From All Tracks. Standardmäßig ist Peak From All Tracks aktiviert.

Den Verarbeitungsmodus wählen Sie, wie unter **„Erstellen neuer Masterclips mit Hilfe von Plug-Ins“ auf Seite 16-69** beschrieben, in einem Menü im AudioSuite-Fenster aus.

Erstellen neuer Masterclips mit Hilfe von Plug-Ins

So erstellen Sie mit AudioSuite-Plug-Ins neue Masterclips:

1. Ziehen Sie einen (oder mehrere) Masterclips oder Subclips in das AudioSuite-Fenster.

   Das System wechselt automatisch in den Masterclip-Verarbeitungsmodus und vergrößert gegebenenfalls das AudioSuite-Fenster.



Sie können auf die Schaltfläche Display / Hide Master Clip Controls klicken, um die Bedienelemente für die Bearbeitung eines Masterclips ein- oder auszublenden. Um den Masterclip-Verarbeitungsmodus zu starten oder zu beenden, klicken Sie auf die Schaltfläche Toggle Master Clip Mode. Diese Schaltfläche ist gelb, wenn der Masterclip-Verarbeitungsmodus aktiv ist.

2. Wenn Sie mehr als einen Masterclip im AudioSuite-Fenster abgelegt haben, wählen Sie im Popup-Menü Clip Selection den zu bearbeitenden Clip aus.
3. Wählen Sie in der Player-Spuren-Auswahl die Player-Spuren aus.
4. (Optional) Um die für die Vorschau verwendete Player-Spur zu ändern, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Player-Spurenauswahl.
5. (Optional) Geben Sie einen Wert in das Textfeld Handle Length for End of Master Clip ein, um den Clip um ein bestimmtes Maß zu verlängern. Geben Sie z.B. 2 ein, wenn Sie vorhaben, einen 2-sekündigen Nachhall einzufügen.



Wenn Sie Time Compression Expansion-Plug-Ins verwenden, verlängern bzw. verkürzen die Plug-Ins den Clip automatisch.

6. Wählen Sie im Popup-Menü Plug-in Selection ein Plug-In aus.
7. Klicken Sie auf Activate Current Plug-in, um das Dialogfeld des Plug-In zu öffnen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Plug-In-Dialogfelder“ auf Seite 16-62**.
8. Nehmen Sie die Änderungen vor, und klicken Sie auf die Schaltfläche Preview, um eine Vorschau des Effekts abzuspielen.
9. Rendern Sie das Plug-In im Dialogfeld des Plug-In, oder kehren Sie zum AudioSuite-Fenster zurück. Weitere Informationen zum Rendern finden Sie unter **„Rendern von Plug-In-Effekten“ auf Seite 16-64**.

   Wenn Sie auf die Schaltfläche Render Effect klicken, erstellt das System in der Ziel-Bin einen neuen Masterclip. Das System

benennt den neuen Masterclip, indem der ursprüngliche Clipname mit dem Effektnamen kombiniert wird, z.B. Test Audio clip_Normalize.

Außerdem erstellt das System eine AudioSuite-Effektvorlage in der Bin, wie unter **„AudioSuite-Effektvorlagen“ auf Seite 16-71** beschrieben.

AudioSuite-Effektvorlagen

Wenn Sie einen neuen Masterclip erstellen, erzeugt das System auch eine AudioSuite-Effektvorlage in der Bin. Diese Effektvorlage enthält einen Verweis auf den ursprünglichen Masterclip, auf den der Effekt angewendet wurde.

Das System benennt die Vorlage. Der ursprüngliche Clipname wird mit dem Effektnamen kombiniert, z.B. Test Audio clip - AudioSuite Plug-In Effect: Normalize.

Die Vorlage ist nützlich, wenn Sie den Effekt nach seiner Erstellung ändern wollen.

So verwenden Sie eine Vorlage zum Ändern eines Masterclips:

1. Ziehen Sie eine AudioSuite-Plug-In-Vorlage in das AudioSuite-Fenster.

   Die Schaltfläche Find Source From Effect wird aktiv.

2. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Masterclip in das AudioSuite-Fenster zu laden.

   Falls ein entsprechender Masterclip vorhanden ist, lädt das System den Masterclip mit den verknüpften Plug-In-Werten.

3. Ändern Sie den Effekt, wie unter **„AudioSuite-Bedienelemente zum Erstellen neuer Masterclips“ auf Seite 16-65** beschrieben.

So fügen Sie dem Schnellmenü AudioSuite eine Vorlage hinzu:

1. Öffnen Sie die Bin mit Ihren AudioSuite-Vorlagen.

2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Open Bin.

   Ein Dialogfeld wird geöffnet.

3. Öffnen Sie die Bin Site_AudioSuite_Bin.avb wie folgt:

   a. Gehen Sie in das Verzeichnis *Laufwerk*:\Program Files\Avid\Avid Xpress DV\ SupportingFiles\Site_Effects.

   b. Wählen Sie im Popup-Menü Files of Type am unteren Rand des Dialogfelds die Option All Files aus. Die Datei Site_AudioSuite_Bin.avb wird angezeigt.

   c. Doppelklicken Sie auf die Datei Site_AudioSuite_Bin.avb.

4. Ziehen Sie eine Ihrer AudioSuite-Vorlagen in Site_AudioSuite_Bin.

5. Falls Ihre Vorlage noch keinen Namen hat, benennen Sie sie, indem Sie auf den Text klicken und einen Namen eingeben.

6. Schließen Sie die Bin.



Das Avid Xpress DV-System speichert den Effekt erst in der Bin, wenn Sie diese schließen.

7. Wählen Sie das Schnellmenü AudioSuite, und suchen Sie die neue Vorlage.

Einschränkungen bei Plug-Ins

Für die AudioSuite-Plug-Ins gelten die folgenden Einschränkungen:

- Einige Plug-Ins, die Analysedurchläufe auf Audiodaten anwenden, werden nicht unterstützt. Dazu gehören Plug-Ins, die Playlist-Informationen zum Zwischenspeichern von Analysedaten verwenden.
- Wenn Sie Plug-Ins verwenden möchten, die die Länge eines Audioclips ändern oder gleichzeitig auf mehrere Eingänge angewendet werden können, gehen Sie wie unter **„Erstellen**

neuer Masterclips“ auf Seite 16-65 beschrieben vor. Das Anwenden eines Effekts auf einen Clip in der Timeline funktioniert bei diesen Operationen nicht.

Fehlerbehebung bei AudioSuite-Plug-Ins

In diesem Abschnitt werden Lösungen für Probleme vorgestellt, die bei der Verwendung von AudioSuite-Plug-Ins auftreten können.

- **Abbrechen eines Rendervorgangs**
- **Fehlermeldungen beim Rendern eines Plug-In-Effekts**

Abbrechen eines Rendervorgangs

So brechen Sie einen Rendervorgang ab:

Drücken Sie Strg+Punkt (.).



Achten Sie darauf, dass Sie diese Tastenkombination nicht mehrfach drücken. Wenn Sie Strg+Punkt (.)drücken, nachdem der Rendervorgang gestoppt wurde (durch erstmaliges Drücken von Strg+Punkt), schließt das Avid Xpress DV-System das Fenster nach dem Abbruch des Vorgangs.

Fehlermeldungen beim Rendern eines Plug-In-Effekts

Wenn die DAE-Anwendung nicht ausgeführt wird, wenn Sie mit dem Rendern eines Plug-In-Effekts beginnen, zeigt das System eine Fehlermeldung an, die besagt, dass keine DAE-Verbindung vorhanden ist. Das Dialogfeld bietet die folgenden Optionen:

- *Cancel* bricht den Rendervorgang ab. Sie können dann das AudioSuite-Tool öffnen und erneut mit dem Rendern beginnen.
- *Bypass* setzt den Rendervorgang fort, ohne den Plug-In-Effekt zu rendern.

In den meisten Fällen sollten Sie auf Cancel klicken und das AudioSuite-Fenster öffnen.

Wenn das Plug-In nicht installiert ist, wenn Sie einen Plug-In-Effekt rendern wollen, zeigt das System eine Fehlermeldung an, die besagt, welches Plug-In nicht installiert ist. An dieser Stelle können Sie den Rendervorgang abbrechen oder übergehen.

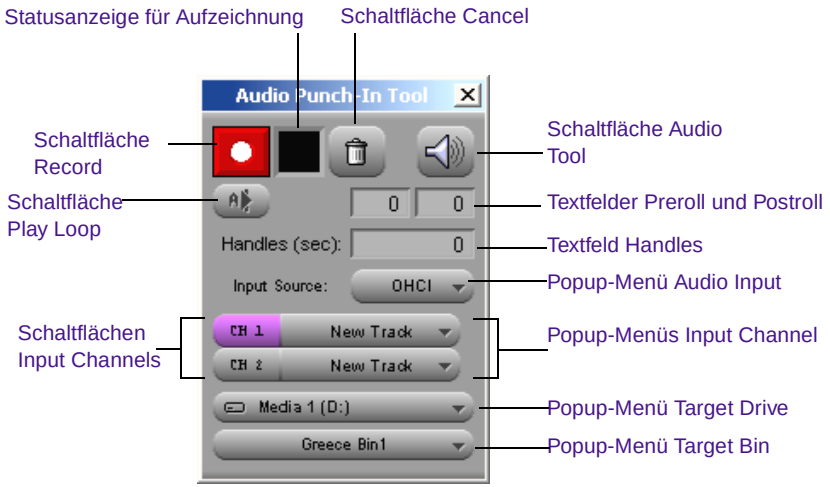
Aufzeichnen eines Voice-Over-Kommentars

Mit dem Audio Punch-In-Tool können Sie bis zu zwei Audiokanäle als Voice-Over-Kommentar direkt in die Timeline aufzeichnen. Dies erspart Ihnen die zusätzlichen Schritte, den Kommentar erst auf Band aufzuzeichnen, dann in das System aufzuzeichnen und den Audioclip in die Sequenz einzufügen. Der Sprecher kann während der Aufzeichnung die Sequenz ansehen und eine Wiedergabe der bearbeiteten Tonspuren hören.

So öffnen Sie das Audio Punch-In-Tool:

Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Punch-In.

Die folgende Abbildung zeigt die verschiedenen Elemente des Tools.



Im Folgenden werden die Komponenten des Audio Punch-In-Tools beschrieben:

- **Schaltfläche Record:** Startet und beendet die Aufzeichnung.
- **Statusanzeige für Aufzeichnung:** Ist bei Inaktivität schwarz, während der Preroll grün, bei einer Aufzeichnung rot und während der Postroll blau.
- **Schaltfläche Cancel:** Bricht die Aufzeichnung ab, ohne die Daten zu speichern.
- **Schaltfläche Audio Tool:** Ruft das Audio-Tool auf, so dass Sie die Audiopegel während der Aufzeichnung überwachen und anpassen können.
- **Schaltfläche Play Loop:** Ermöglicht das Abspielen des aufgezeichneten Audiomaterials. Während Sie die Aufnahme abhören, können Sie folgende Aufgaben ausführen:
  - Verwenden Sie das Popup-Menü Peak Hold des Audio-Tools, um zwischen Peak Hold und Infinite Hold hin und her zu wechseln.
  - Klicken Sie im Audio-Tool auf die Schaltfläche Reset Peak.
- **Textfeld Preroll:** Liefert visuelle Anhaltspunkte vor Aufzeichnungsbeginn. Das Avid Xpress DV-System verschiebt den blauen Positionszeiger um die angegebene Länge (in Sekunden) vor den Anfangspunkt der Aufzeichnung.
- **Textfeld Postroll:** Liefert die gleichen visuellen Anhaltspunkte am Ende der Aufzeichnung.
- **Textfeld Handles:** Weist das Avid Xpress DV-System an, am Anfang und Ende eines Clips Audio aufzuzeichnen. Dies ermöglicht das Durchführen von Schnitten im Audiomaterial.



Die ausgewählten Eingabekanäle werden nicht für die Wiedergabe verwendet. Wählen Sie nicht die gleichen Kanäle als Mischausgabe im Audio Mix-Tool aus.

- **Popup-Menü Audio Input:** Enthält zwei optionale Quellen für die Audioeingabe.
  - Aux
  - Video
  - CD Player
  - Line In
  - Microphone
  - Phone Line
  - OHCI or 1394



Diese Optionen sind je nach System unterschiedlich.



Wenn Sie über eine OHCI-Karte verfügen, erscheint OHCI im Menü. Wenn Sie eine Canopus-Karte verwenden, erscheint 1394.

- **Schaltflächen Input Channels:** Bezeichnen die Kanäle der Audio-Hardware, die für die Aufzeichnung verwendet werden. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um den Kanal auszuwählen. Die Schaltfläche verändert ihre Farbe, wenn sie ausgewählt ist. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Input Channels einen anderen Kanal. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Schaltfläche, um ein Menü anzuzeigen und einen anderen Kanal auszuwählen.
- **Timeline-Spuren-Menüs:** Über diese Menüs können Sie festlegen, wo das Avid Xpress DV-System das Audiomaterial in der Timeline platzieren soll. Wählen Sie entweder New Track, oder wählen Sie eine bestehende Spur aus. Wenn Sie eine vorhandene Spur auswählen, überschreibt Avid Xpress DV die auf der Spur zwischen der IN- und OUT-Marke liegenden Audiosignale.
- **Popup-Menü Target Drive:** Ermöglicht Ihnen die Auswahl eines Ziellaufwerks.
- **Popup-Menü Target Bin:** Ermöglicht Ihnen die Auswahl einer Ziel-Bin.

Audio Punch-In-Tool

In diesem Abschnitt werden die Vorgehensweisen zur Vorbereitung und des Einsatzes von Avid Xpress DV zum Erstellen von Voice-Overs in der Timeline beschrieben.

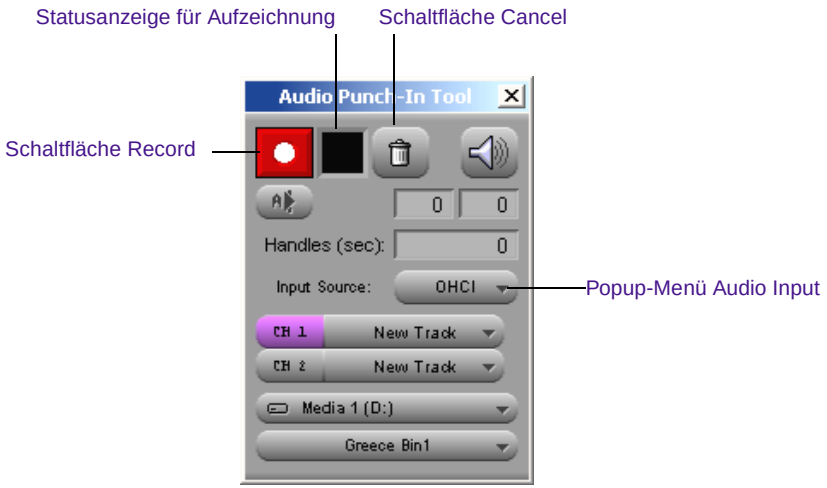
Erstellen eines Voice-Over

Sie können eine bestehende Spur teilweise oder insgesamt ersetzen, oder Sie können Ihr Avid Xpress DV-System anweisen, für das Voice-Over eine neue Spur zu erstellen.

So benutzen Sie das Audio Punch-In-Tool, wenn Sie IN- und OUT-Marken setzen und eine neue Spur für das Voice-Over erstellen möchten:

1. Setzen Sie in der Timeline die IN- und OUT-Marken.
2. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Punch-In.

   Das Fenster Audio Punch-In Tool wird geöffnet.



3. Wählen Sie die Eingabequelle aus, die Ihrer Hardwarekonfiguration entspricht, und stellen Sie die anderen Werte im Dialogfeld ein.

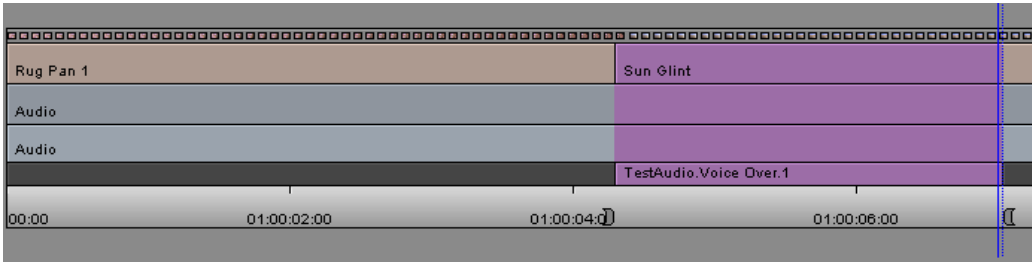


4. Klicken Sie auf Record, oder drücken Sie die B-Taste, um mit der Aufzeichnung zu beginnen.

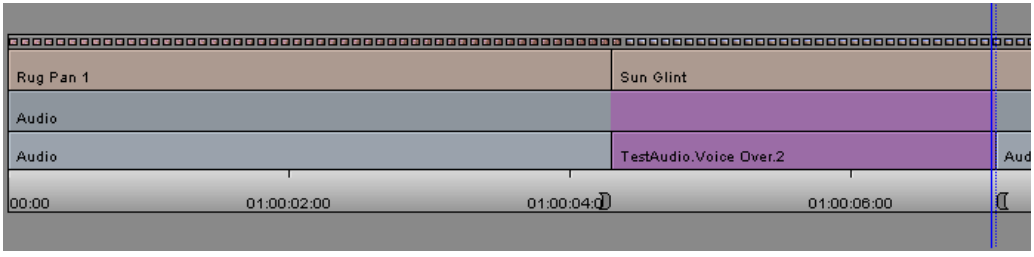
   Wenn Sie mit IN- und OUT-Marken in der Timeline begonnen haben, beendet das Avid Xpress DV-System automatisch die Aufzeichnung, wenn es die OUT-Marke erreicht (bzw. nachdem es den entsprechenden Audio-Handle hinter der OUT-Marke hinzugefügt hat). Wenn Sie nur eine IN-Marke gesetzt haben, klicken Sie erneut auf Record, um die Aufzeichnung zu beenden.

Die folgenden Abbildungen zeigen die Ergebnisse nach Hinzufügen eines Voice-Over. Das System benennt das Voice-Over automatisch. Sie können den Namen wie bei jedem Clip ändern (zum Beispiel in der Bin).

Voice-Over fügt eine neue Spur hinzu



Voice-Over ersetzt einen Teil einer Spur



Überwachen der Aufzeichnung

Wenn Sie den Modus Direct Out wählen und die Ausgabe an ein externes Mischpult senden, können Sie die Aufnahme abhören, während sie entsteht. Dieses Audio ist nicht mit den anderen Spuren gemischt. Sie können also die Aufzeichnung während des Entstehungsprozesses überwachen.

Überwachen von bereits aufgezeichneten Spuren (Monitoring)

Sie können bereits aufgezeichnete Audiospuren überwachen, während Sie mit dem Audio Punch-In-Tool Voice-Over-Kommentare aufzeichen.

So hören Sie weitere Audiospuren ab:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Tool.

   Das Fenster Audio Tool wird geöffnet.



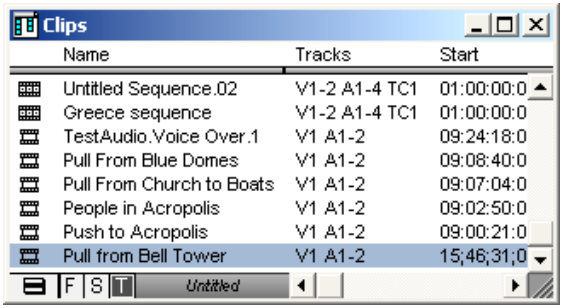
Bei Zweikanal-Audiosystemen können Sie Schritt 2 auslassen. Sie können nur eine vorher aufgezeichnete Spur abhören.

2. Wählen Sie Direct Out aus dem Popup-Menü Mix Mode Selection. Siehe **„Anpassen der Ausgabe auf Systemen mit Zwei-Kanal-Audiokarte“ auf Seite 18-5**.
3. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Punch-In.

   Das Fenster Audio Punch-In Tool wird geöffnet.
4. Folgen Sie der Anleitung aus **„Erstellen eines Voice-Over“ auf Seite 16-77**.
5. Überwachen Sie während der Aufzeichnung die bereits aufgezeichneten Audiospuren zusammen mit der aktuellen Aufzeichnung über die Anzeigen im Audio Tool-Fenster und die Lautsprecher.

Voice-Over-Mediendateien

Das Avid Xpress DV-System gibt dem Voice-Over automatisch einen Namen und speichert es als Audioclip in der Bin, wie in der folgenden Abbildung dargestellt.



Feinabstimmung von Audioübergängen

Beim Anpassen von Pegeln und Balance bearbeitet das Avid Xpress DV-System entweder einen einzelnen Clip im Player-Popup-Monitor, ein Segment in der Sequenz oder ganze Spuren. Um Pegel- oder Balanceeinstellungen in einem Bereich zu ändern, der nicht durch einen bestimmten Clip oder eine Gruppe von Clips definiert ist, verwenden Sie die Add Edit-Funktion, um einen benutzerdefinierten Bereich festzulegen.

So markieren Sie einen Clipbereich zum Anpassen:

1. Markieren Sie den Beginn des zu bearbeitenden Bereichs, indem Sie den Positionszeiger als Markierung auf das gewünschte Bild setzen.
2. Wählen Sie im Spurenauswahl-Bedienfeld die gewünschte Spur.
3. 
   Klicken Sie auf die Schaltfläche Add Edit unter dem Composer-Monitor.

   Dadurch wird am Positionszeiger ein Schnitt gesetzt.

4. Markieren Sie das Ende des zu bearbeitenden Bereichs, indem Sie den Positionszeiger als Markierung auf das gewünschte Bild setzen.
5. Wählen Sie die entsprechende Spur.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Add Edit.
7. Verwenden Sie das unter **„Audio Mix-Tool“ auf Seite 16-14** beschriebene Verfahren, um die Lautstärke oder Balance innerhalb dieses neuen Segments zu ändern.

Einblenden und Dippen von Audio

Bei der herkömmlichen analogen Bearbeitung ändern Sie Lautstärkepegel auf folgende Weisen manuell, um Audioübergänge zwischen Elementen einer bearbeiteten Sequenz nahtlos zu gestalten:

- Ein- oder Ausblenden von Audio
- Dippen von Audio auf einen niedrigeren Pegel
- Überblenden zwischen Audioelementen in zwei getrennten Kanälen

In Avid Xpress DV werden diese Effekte als *Audioüberblendungen* bezeichnet, da sie wirksam werden, sobald Sie denselben Überblendungseffekt anwenden, den Sie für Videospuren benutzen.

Ein- und Ausblenden von Audio

Zum Ein- oder Ausblenden bzw. Überblenden von Audio verwenden Sie das unter **„Audio Gain Automation“ auf Seite 16-26** beschriebene Verfahren, oder gehen Sie wie in diesem Abschnitt beschrieben vor.

Ein- und Ausblendungen sowie Überblendungen sind leicht zu erzielende Effekte. Das beim Überblenden eingesetzte Verfahren zeigt deutlich den Unterschied zur analogen Audiobearbeitung. Wenn Sie bei der Analogbearbeitung kein Mischpult einsetzen, müssen Sie den Ton auf zwei gesonderten Kanälen ablegen, einen davon ausblenden

und dann den zweiten in einem überlappenden Bereich einblenden. Mit dem Avid Xpress DV-System benutzen Sie einfach eine Audioüberblendung.

So wenden Sie eine Ein- oder Ausblendung bzw. eine Überblendung an:

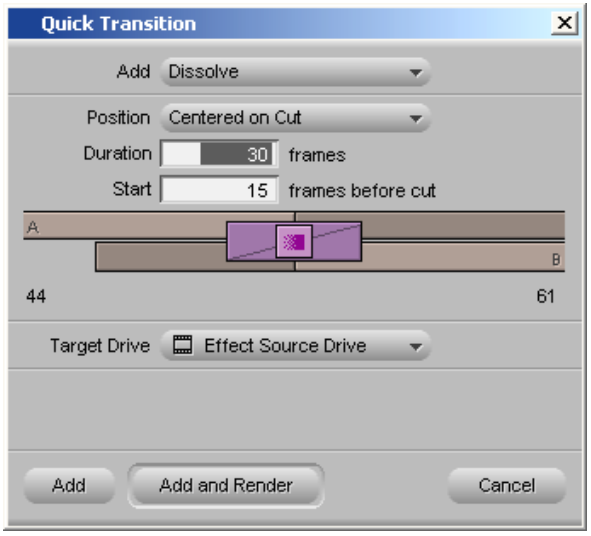
1. Platzieren Sie den Positionszeiger auf einem Übergang.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu unter dem Composer Monitor.

   Die Tool-Palette wird eingeblendet.



3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Quick Transition.

   Das Dialogfeld Quick Transition erscheint.

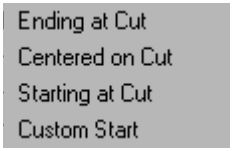


4. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Add den Effekt Dissolve.



Wählen Sie keinen anderen Effekt aus dem Popup-Menü Add, denn bei Audiospuren funktioniert nur der Überblendungseffekt.

5. Wählen Sie eine Überblendungsdauer aus. Sie wird in Bildern gemessen (1 Sekunde entspricht 30 Bildern bei NTSC und 25 Bildern bei PAL).
6. Wählen Sie im Popup-Menü Position die Position für die Überblendung aus.



   - *Ending at Cut* blendet den Ton der A-Seite auf 0 aus. Die Blende endet am Schnittpunkt.
   - *Centered on Cut* oder *Custom Start* erstellt eine Überblendung. Mit Custom Start muss die Überblendung nicht unbedingt zentriert sein, d.h. sie kann kurz vor dem Übergang einsetzen, während sie auf der B-Seite länger dauert (oder umgekehrt).
   - *Starting at Cut* blendet den Ton auf der B-Seite ein. Der Effekt beginnt am Schnittpunkt.
7. Wenn Sie Custom Start ausgewählt haben, geben Sie in das Textfeld Start *n* frames before cut die Anzahl der Bilder vor dem Übergang ein, um den Anfangspunkt für den Effekt festzulegen. Übernehmen Sie ansonsten den im Textfeld voreingestellten Wert.
8. (Optional) Wählen Sie im Popup-Menü Target Drive ein anderes als das voreingestellte Medienlaufwerk aus.
9. Klicken Sie auf die Schaltfläche Add, um den Effekt am Übergangspunkt zu platzieren, ohne ihn zu rendern. Klicken Sie auf Add and Render, um beides gleichzeitig vorzunehmen.



In den meisten Fällen können Sie auf Add and Render klicken, um sofort eine Wiedergabe des Audioeffekts in Echtzeit zu erhalten (Audioauflösungen werden im Allgemeinen sofort gerendert).

Die Erstellung des Effekts ist beendet.

Weitere Informationen zur Schaltfläche Quick Transition finden Sie im Handbuch *Avid Xpress DV Effekte*.

Dippen von Audio

Um den Ton von einem höheren auf einen niedrigeren Pegel abzusenken, z.B. wenn Sie eine Stimmenspur mit Musik unterlegen möchten, haben Sie zwei Möglichkeiten. Sie können entweder nach dem unter **„Audio Gain Automation“ auf Seite 16-26** beschriebenen Verfahren oder nach der Beschreibung in diesem Abschnitt vorgehen.

So wenden Sie die Dip-Funktion auf den Ton an:

1. Spielen Sie den Bereich der Sequenz ab, in dem der Dip-Effekt angewendet werden soll, um den Anfangspunkt für den Effekt festzulegen, und wenden Sie die Funktion Add Edit auf die Audiospur an. Informationen zu Add Edit finden Sie unter **„Hinzufügen eines Schnitts“ auf Seite 14-23**.
2. Wiederholen Sie Schritt **1** am Endpunkt, wo der Ton wieder auf seinen ursprünglichen Pegel ansteigt.
3. Platzieren Sie den Positionszeiger auf dem neuen Audiosegment, und öffnen Sie das Audio Mix-Tool.
4. Passen Sie die Spur an den gewünschten Lautstärkepegel an, wie unter **„Audio Mix-Tool“ auf Seite 16-14** beschrieben.
5. Wenden Sie Quick Dissolve auf beide Add Edit-Punkte an, wie unter **„Ein- und Ausblenden von Audio“ auf Seite 16-81** erläutert. Achten Sie darauf, dass im Popup-Menü Position die Option Centered on Cut oder Custom Start ausgewählt ist.

Nach dem Rendern wird der Ton nahtlos von den höheren Pegeln der angrenzenden Segmente der Spur auf den niedrigeren Pegel des mittleren Segments gedippt.

Mixdown von Audiospuren

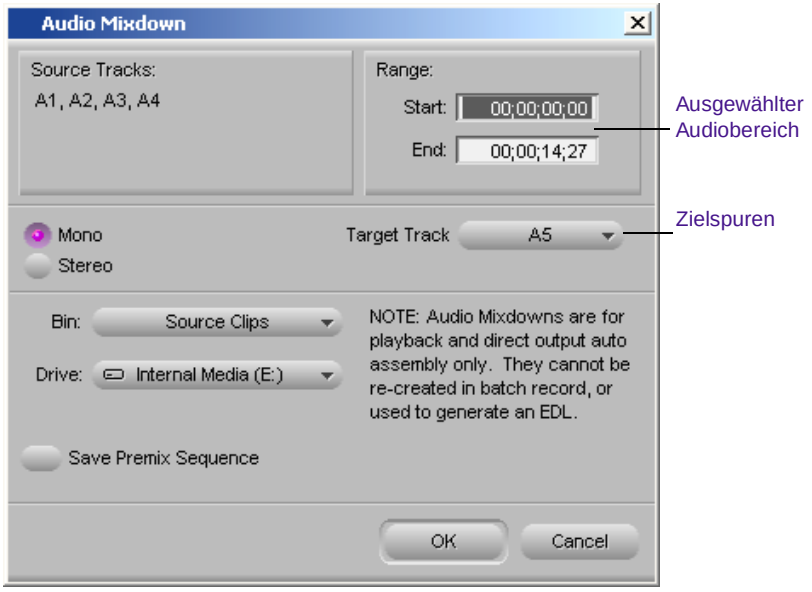
Bei der Bearbeitung von Material mit mehreren Audiospuren kann es beim Schneiden erforderlich sein, das fertige Audio auf zwei Spuren zu mischen.

So reduzieren Sie mehrere bearbeitete Audio-Spuren durch Mixdown auf eine oder zwei:

1. Laden Sie eine Sequenz in den Composer-Monitor.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Track im Spurenauswahl-Bedienfeld, um die zu mischenden Audiospuren auszuwählen.
3. Setzen Sie eine IN-Marke am Anfang und eine OUT-Marke am Ende des Materials, das Sie mischen möchten.

   Wenn Sie den Ausschnitt, den Sie durch Mixdown reduzieren möchten, nicht markieren, bearbeitet das System alle ausgewählten Audiospuren.
4. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Audio Mixdown.

   Das Dialogfeld Audio Mixdown wird angezeigt. Der obere Teil des Dialogfelds zeigt die Originalaudiospuren sowie die Anfangs- und End-Timecodes für den Audioausschnitt an, den Sie für den Mixdown ausgewählt haben.



5. Klicken Sie auf Mono, und wählen Sie die Zielspur für das abgemischte Audio aus.

   Wenn Sie Stereo wünschen, klicken Sie auf Stereo, und wählen Sie zwei Zielspuren für das Mischergebnis aus.

6. Wählen Sie ein Ziellaufwerk und eine Ziel-Bin aus.

   Das Ziellaufwerk ist der Datenträger, auf dem das System die Mediendateien für den abgemischten Ton speichert.

7. Klicken Sie auf OK.

   Der Ton wird gemischt, und Avid Xpress DV zeigt den neuen Masterclip in der Bin an.

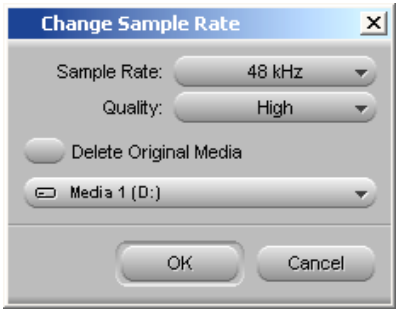
Ändern der Sample-Rate

Sie können die Sample-Rate von Sequenzen und Audioclips im Dialogfeld Change Sample Rate ändern. Da es möglich ist, Clips mit unterschiedlichen Sample-Raten in derselben Sequenz zu kombinieren, ist diese Funktion vor allem dann hilfreich, wenn die Sample-Raten der gesamten Sequenz aneinander angeglichen werden müssen, etwa für eine digitale Ausspielung oder zum Exportieren.

So ändern Sie die Sample-Rate von Sequenzen oder Audioclips:

1. Wählen Sie die gewünschten Sequenzen oder Audioclips in der Bin aus.
2. Wählen Sie in Menü Bin den Befehl Change Sample Rate.

   Das Dialogfeld Change Sample Rate wird angezeigt.



3. Wählen Sie aus den Optionen aus **Table 16-3**.

Tabelle 16-3 Optionen im Dialogfeld Change Sample Rate

Befehl	Funktion
Sample Rate	Sie können wählen zwischen 32 kHz, 44,1 kHz und 48 kHz. Die Sample-Rate der meisten führenden Video-Postproduktionshäuser ist normalerweise 48 kHz. Wählen Sie die Rate entsprechend den Anforderungen Ihrer Firma aus. Weitere Informationen zum Einstellen der Sample Rate für ein Projekt finden Sie unter **„Anpassen von Audio-Projekteinstellungen“ auf Seite 6-40**.
Quality	Wählen Sie zwischen High, Medium oder Low.
Delete Original Media	Das System kann die Originalmedien nach der Konvertierung automatisch löschen.
Destination Drive	Geben Sie das Ziellaufwerk für die neuen Mediendateien an. Achten Sie darauf, ein Ziellaufwerk zu wählen, das über ausreichend freien Speicherplatz für alle erzeugten Mediendateien verfügt und zur Wiedergabe von Medien in der Lage ist.

KAPITEL 17

Synchronisierverfahren

Das Avid Xpress DV-System enthält spezielle Tools zum Herstellen und Erhalten von Synchronbeziehungen zwischen Clips. Dazu gehören Tools, mit denen Synchronität zwischen unverbundenen Clips oder Clips mit gleichem Timecode und verkoppeltem Filmmaterial erzeugt wird. Diese Themen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- **Vermeiden von Sync Breaks**
- **Erhalten der Synchronität bei mehreren Spuren**

Vermeiden von Sync Breaks

In der Timeline werden Sync Breaks angezeigt, die während der Bearbeitung entstehen. An den Stellen, an denen ein Sync Break entstanden ist, erscheint eine weiße Zahl, die den positiven bzw. negativen Unterschied zu Null anzeigt.

Sync Breaks treten auf, wenn zwei bildgenau aufeinander abgestimmte Clips bzw. die Video- und Audiospuren eines Clips während des Schneidens gegeneinander verschoben werden. Dies geschieht oft unbeabsichtigt bei folgenden Vorgängen:

- Auswählen nur einer Spur in einer synchronisierten Beziehung (z.B. nur Video oder nur Audio) und Ausführen von Funktionen,

die die Laufzeit verlängern, z.B. Splice-in, Extract / Splice-in oder das Hinzufügen von Bildern im Trimmmodus

- Auswählen nur einer synchronisierten Spur und Ausführen von Funktionen, die die Laufzeit verkürzen, z.B. Extract, Extract / Splice-in oder das Entfernen von Bildern im Trimmmodus

In den folgenden Abschnitten werden die Funktionen des Avid Xpress DV-Systems beschrieben, mit denen Sync Breaks vermieden, lokalisiert und entfernt werden können.

Schneiden zum Vermeiden von Sync Breaks

Eine Möglichkeit, Sync Breaks zu vermeiden, besteht darin, beim Hinzufügen oder Entfernen von Material die Laufzeit der Spur unverändert zu lassen:

- Verwenden Sie, wenn möglich, beim Hinzufügen von Material die Funktion Overwrite anstelle von Splice-in.
- Verwenden Sie beim Entfernen von Material die Funktion Lift anstelle von Extract. (Die Funktion Lift ersetzt das entfernte Filmmaterial durch Schwarzfilm derselben Länge.)
- Verwenden Sie, wenn möglich, beim Schneiden von Material im Segmentmodus die Funktion Lift / Overwrite anstelle von Extract / Splice-in. (Mit Lift / Overwrite wird das entfernte Material durch Schwarzfilm ersetzt und das Material an der neuen Position überschrieben. Die Synchronität bleibt erhalten.)
- Im Trimmmodus können Sie eine Synchronsperre auf Spuren anwenden oder beim Trimmen die Alt-Taste zum Hinzufügen von Schwarzfilm verwenden (siehe **„Aufrechterhalten der Synchronität beim Trimmen“ auf Seite 15-15**). Sie können statt einseitig auch beidseitig trimmen, damit die Laufzeit erhalten bleibt.

In vielen Fällen ist es jedoch nicht möglich, einseitiges Trimmen zu vermeiden oder Funktionen wie Splice oder Extract zu umgehen.

Beheben von Sync Breaks

Sync Breaks werden im Allgemeinen nur angezeigt, wenn die asynchronen Spuren überlappen und das Audio nicht mehr mit dem Video übereinstimmt. Wird also ein überlappender Bereich einer der Spuren gelöscht, ersetzt, verschoben oder getrimmt, verschwindet der Sync Break. Je nach Art des Sync Breaks und der Sequenz gibt es verschiedene Verfahren zum Beheben von Sync Breaks.

Wiederherstellen der Synchronität im Trimmmodus

So stellen Sie im Trimmmodus die Synchronität der Bilder wieder her:

Führen Sie einen oder mehrere einseitige Trimmvorgänge auf den betroffenen Spuren aus. Trimmen Sie die genaue Anzahl von Sync Break-Bildern, die in der Timeline angezeigt werden, um den Break zu beheben.

Erwägen Sie Folgendes:

- Wenden Sie eine Synchronsperre auf alle weiteren Spuren an, die mit der Spur synchron sind, die gerade getrimmt wird. Andernfalls wird zwar die Synchronität in einer Spur wiederhergestellt, aber evtl. in einer anderen gestört. Siehe **„Verwenden von Sync Lock“ auf Seite 17-5**.
- Führen Sie keinen beidseitigen Trimm-Vorgang aus; der Sync Break wird dadurch nicht entfernt.
- Trimmen Sie nicht an der OUT-Marke (A-Seite-Übergang) des nicht synchronen Segments. Der Sync Break wird dadurch nicht entfernt. Trimmen Sie immer an der IN-Marke (B-Seite-Übergang) des asynchronen Segments.

Wiederherstellen der Synchronität im Segmentmodus

So stellen Sie im Segmentmodus die Synchronität der Bilder wieder her:

Markieren und verschieben Sie das ganze asynchrone Segment. Sie können das Segment vom Break aus nach vorn oder auch rückwärts verschieben, um ihn aufzuheben.

Erwägen Sie Folgendes:



- Verwenden Sie die Funktion Lift / Overwrite, um Schwarzfilm einzufügen und andere evtl. von der Änderung betroffene Synchronbeziehungen aufrechtzuerhalten.
- Löschen Sie das gesamte Segment mit Hilfe der Funktion Lift / Overwrite, und fügen Sie Schwarzfilm ein, um den Break zu beheben.



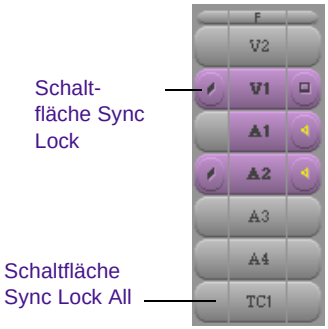
- Verwenden Sie die Funktion Add Edit, um einen Bereich des Clips zum Verschieben oder Löschen zu markieren. Siehe **„Hinzufügen eines Schnitts“ auf Seite 14-23**.
- Verschieben Sie, falls möglich, die nicht synchrone Spur über den Bereich hinaus, der das synchrone Material überlappt, um den Break zu beheben.

Erhalten der Synchronität bei mehreren Spuren

Anhand der in der Timeline angezeigten Sync Breaks können Sie auf einfache Weise die Synchronität zwischen der Video-spur und bis zu zwei Audiospuren überwachen. Wenn Sie mit vier oder mehr Spuren arbeiten, haben Sie weitere Möglichkeiten, z.B. das Synchronisieren mit Tail Leader bzw. mit Locator.

Verwenden von Sync Lock

Mit der Funktion *Sync Lock* können Sie die Synchronität mehrerer Spuren aufrechterhalten, während Sie im Trimmmodus Bilder hinzufügen oder entfernen. Wenn Sie beispielsweise auf einer Spur, die mit der Synchronsperre an eine zweite Spur gekoppelt ist, einen Schnitt einfügen möchten, fügt das System automatisch auf der zweiten Spur Schwarzfilm ein, damit die beiden Spuren synchron bleiben.



Klicken Sie zum Aktivieren der Synchronsperre auf die Schaltfläche Sync Lock im Spurenauswahl-Bedienfeld, um das Symbol Sync Lock anzuzeigen. Sie können auch auf Sync Lock All klicken, um alle Synchronsperren ein- oder auszuschalten.

Synchronsperren verfügen über folgende besondere Merkmale:

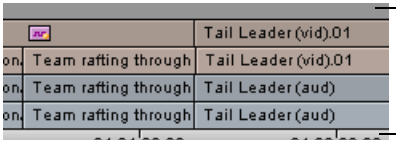
- Die Synchronsperrfunktion ist nur im Trimmmodus verfügbar. Durch im Segment- oder Effektmodus durchgeführte Bearbeitungen wird die Synchronsperre von Spuren aufgehoben.
- Die Synchronsperrfunktion ist lediglich für einseitiges Trimmen verfügbar, da die Synchronität durch beidseitiges Trimmen nicht gestört wird.
- Sie können die Synchronsperrfunktion auf eine beliebige Anzahl von Spuren in beliebiger Kombination anwenden. Die Spuren benötigen keine übereinstimmenden Timecodes oder

gemeinsames Originalmaterial und können sowohl mehrere Video- als auch Audiospuren enthalten.

- Die Synchronsperrfunktion ist nur für ganze Spuren verfügbar. Das heißt, dass parallele Segmente anderer synchrongesperrter Spuren betroffen sind, wenn Sie an einer beliebigen Stelle der Sequenz trimmen.

Synchronisieren mit Tail Leader

In Avid Xpress DV können Sie Tail Leader in Audio- bzw. Videomaterial einfügen, um so in der Timeline eine visuelle Referenz zum Suchen und Beheben von Sync Breaks auf einer beliebigen Anzahl von Spuren zur Verfügung zu haben.



Cutter verwenden dafür standardmäßige Head und Tail Leader. Sie können eigene Leader nach beliebigen Vorgaben erstellen (siehe **„Erzeugen von Leader“ auf Seite 9-48**).

Wenn synchronisierte Spuren mit Tail Leader versehen sind, können Sie nach einem komplizierten Schnitt an das Ende der Sequenz springen und prüfen, ob die Leader aneinander ausgerichtet sind. Sind sie es nicht, liegt ein Sync Break vor, den Sie messen und wie folgt beheben können.

So stellen Sie die Synchronität unter Verwendung von Tail Leader wieder her:

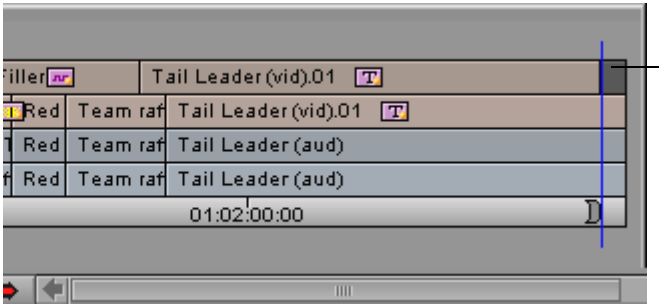
1. Bewegen Sie den Positionszeiger auf das schwarze Segment, das auf den asynchronen Leader folgt.



2. Wählen Sie die Spur, und klicken Sie auf die Schaltfläche Mark Clip. Sie können den Break messen, indem Sie die IN-OUT-Laufzeit des markierten Segments ablesen.
3. Suchen Sie den Punkt, an dem der asynchrone Abschnitt beginnt.
4. Fügen Sie Bilder unter Verwendung der entsprechenden Schnittfunktionen hinzu bzw. entfernen Sie sie (siehe **„Beheben von Sync Breaks“ auf Seite 17-3**).



Sie können auch auf die Schaltfläche Extract / Splice-in klicken. Ziehen Sie das schwarze Segment am Ende des asynchronen Tail Leader an die Position, an der der nicht synchrone Abschnitt beginnt. Dieses schwarze Segment, das beim Verlust der Synchronität erzeugt wurde, ist genauso lang wie der Sync Break.



Synchronisieren mit Locators

Sie können in der Timeline Locators einfügen, um Sync Breaks zwischen einer beliebigen Anzahl von Spuren zu finden und auszugleichen. Der Vorteil von Locators ist, dass sie an einer beliebigen Stelle der Sequenz gesetzt und mit Anmerkungen versehen werden können.

So kennzeichnen Sie Synchronpunkte mit Locators:

1. Bewegen Sie den Positionszeiger an die Stelle, an der zwei oder mehr Spuren synchronisiert werden sollen.



2. Wählen Sie die oberste Videospur, und klicken Sie auf Add Locator.

   Das System fügt der obersten Spur im Composer-Monitor und in der Timeline einen roten Locator hinzu.

So fügen Sie eine Anmerkung hinzu (z.B. Music- oder Sound Effect-Sync), die im Composer-Monitor erscheint, wenn der Film auf dem Locator-Bild angehalten wird:

1. Doppelklicken Sie auf den Locator im Composer-Monitor.
2. Geben Sie den Text in das Textfeld Locator ein.
3. Klicken Sie auf OK.

So wiederholen Sie den Vorgang für weitere synchronisierte Spuren:

1. Deaktivieren Sie die Videospur, in der Sie den Locator platziert haben.
2. Deaktivieren Sie die oberste Audiospur. Achten Sie darauf, dass der Positionszeiger an derselben Position bleibt, damit die Locators ausgerichtet werden können.





Avid Xpress DV zeigt nur für den Locator auf der obersten Spur Anmerkungen an.

So stellen Sie fest, ob die Synchronität nach der Bearbeitung fehlerhaft ist:

Kehren Sie zu dem Segment zurück, das die Locators enthält. Sind die Locators nicht aneinander ausgerichtet, ist die Synchronität gestört.

So gleichen Sie Sync Breaks aus:

1. Messen Sie den Sync Break, indem Sie den Positionszeiger auf den Locator links außen setzen und auf die Schaltfläche Mark IN klicken. Bewegen Sie den Zeiger dann zu den anderen Locators, und klicken Sie auf die Schaltfläche Mark OUT.
2. Lesen Sie die IN-OUT-Laufzeit des markierten Segments ab.

So stellen Sie die Synchronität wieder her:

1. Suchen Sie den Punkt, an dem der asynchrone Abschnitt beginnt.
2. Fügen Sie Bilder unter Verwendung der entsprechenden Schnittfunktionen hinzu bzw. entfernen Sie sie (siehe **„Beheben von Sync Breaks“ auf Seite 17-3**).

Verwenden von Add Edit beim Trimmen

Wenn Sie mit mehreren synchronen Audiospuren trimmen, können Sie mit der Schaltfläche Add Edit Schnitte in den schwarzen Bereichen der synchronen Spuren oder in denen ohne Ton erzeugen. Diese erscheinen in einer Linie mit der Spur, die Sie trimmen. Alle Spuren werden gleichzeitig getrimmt, damit die Synchronität erhalten bleibt.

So verwenden Sie die Schaltfläche Add Edit beim Trimmen:

1. Bewegen Sie den Positionszeiger auf den Schnitt, den Sie trimmen möchten.
2. 
Wählen Sie nur die Spuren aus, die synchron sind, und klicken Sie in der oberen Symbolleiste der Timeline auf Add Edit.

Das System fügt einen Übergang an der Stelle des Positionszeigers in die Timeline ein.

3. Markieren Sie den Übergang, und trimmen Sie. (Vergewissern Sie sich, dass alle synchronen Spuren ausgewählt sind.)

   Beim Trimmen werden auch Bilder zu den zusätzlichen Spuren hinzugefügt bzw. daraus entfernt.

4. Nach Abschluss des Trimmvorgangs können Sie die Add Edit-Schnitte aus den synchronisierten Spuren entfernen, indem Sie auf jeden Add Edit-Übergang klicken und die Löschtaste drücken.

KAPITEL 18

Ausgabeoptionen

Das Avid Xpress DV-System enthält Tools, mit deren Hilfe Sie einzelne Spuren oder ganze Sequenzen in verschiedenen Video- und Audiobandformaten ausgeben können. Darüber hinaus können Sie eine Edit Decision List (EDL) erzeugen, die von Cuttern in einem Videotape-Paket zum Vorbereiten eines Masterbands verwendet werden kann. Diese Optionen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben:

- **Vorbereiten der Ausgabe**
- **Vorbereiten der Audioausgabe**
- **Digital Cut-Tool**
- **EDL Manager**
- **FilmScribe-Paket**

Vorbereiten der Ausgabe

Die Vorbereitung der Videoausgabe umfasst folgende Vorgänge:

- Rendern Sie alle Nicht-Echtzeit-Effekte. Weitere Informationen finden Sie unter im *Handbuch Avid Xpress DV Effekte*.
- Wählen Sie die Videoausgabe (siehe **„Auswählen der Videoausgabe“ auf Seite 18-2**).

- Wählen Sie die Audioausgabe (siehe **„Auswählen der Audioausgabe“ auf Seite 18-3**).
- Kalibrieren Sie die Audioausgabepegel und passen Sie sie an (siehe **„Vorbereiten der Audioausgabe“ auf Seite 18-3**).
- Entscheiden Sie, ob Stereo- oder Mono-Audio erzeugt werden soll (siehe **„Anpassen einzelner Audiospuren“ auf Seite 16-16**).
- Führen Sie einen Mixdown für mehrere Audiospuren durch, falls erforderlich. Auf Systemen, die mit einer Zwei-Kanal-Audiokarte ausgerüstet sind, können Sie maximal zwei Kanäle erzeugen. Siehe **„Mixdown von Audiospuren“ auf Seite 16-85**.
- Konvertieren Sie gemischte Audio-Sample-Raten (siehe **„Audio-Sample-Raten“ auf Seite 18-3**).
- Bereiten Sie die Aufzeichnungsbänder vor (siehe **„Vorbereiten von Aufzeichnungsbändern“ auf Seite 18-7**).

Auswählen der Videoausgabe

So wählen Sie die Videoausgabe aus:

1. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Digital Cut.

   Das Digital Cut-Tool wird geöffnet.

2. Wählen Sie im Popup-Menü OHCI bzw. 1394, um das Videomaterial direkt an eine digitale Kamera, einen digitalen Videorecorder oder einen analogen Videorecorder über einen Transcoder auszugeben.



Wenn Sie über eine OHCI-Karte verfügen, erscheint im Menü die Option OHCI. Wenn Sie eine Canopus-Karte verwenden, erscheint 1394.

Vorbereiten der Audioausgabe

Mit dem Audio-Tool können Sie globale Ausgabepegel einstellen. Informationen über weitere Verfahren zum Mischen von Audio finden Sie unter **„Audio Mix-Tool“ auf Seite 16-14**. Wenn Sie die Audioausgabe wählen, können Sie auch die Audioverbindungsausgabe bestimmen.

Auswählen der Audioausgabe

So wählen Sie die Audioausgabe aus:

1. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Digital Cut.

   Das Digital Cut-Tool wird geöffnet.

2. Wählen Sie abhängig vom Fabrikat der im System installierten Karte im Popup-Menü Audio Target die Option OHCI bzw. 1394, um das Audiomaterial direkt an eine digitale Kamera, einen digitalen Videorecorder oder einen analogen Videorecorder über einen Transcoder auszugeben.

Audio-Sample-Raten

Wenn Sie eine digitale Ausspielung vornehmen, müssen Sie das Audiomaterial auf eine einzige Sample-Rate konvertieren. Verfügt die Sequenz bzw. der Masterclip über unterschiedliche Audio-Sample-Raten (z.B. ein Clip 32 kHz, die anderen 44,1 kHz), müssen Sie das Material entsprechend konvertieren. Informationen zum Konvertieren der Sample-Rate finden Sie unter **„Ändern der Sample-Rate“ auf Seite 16-87**.

Einstellen des Kalibrierungstons

Das Audio-Tool enthält einen internen Kalibrierungston, den Sie anpassen und als Referenzsignal für digitale Ausspielungen

verwenden können. Das aufgezeichnete Referenzsignal können Sie zum Kalibrieren des Audioanteils der digitalen Ausspielung an einem anderen Standort verwenden.

Die Standardtonwiedergabe liegt bei -20 dB (Digitalskala) mit einem 1000 Hz-Signal. In einigen Fällen müssen Sie ggf. das Signal anpassen. Beispiel: Ein häufiger Referenzsignalstandard für Audio erfordert die aufeinander folgende Aufzeichnung von 30-sekündigen Segmenten von 100 Hz-, 1 kHz- und 10 kHz-Tönen.

So ändern Sie die Parameter für den Kalibrierungston:

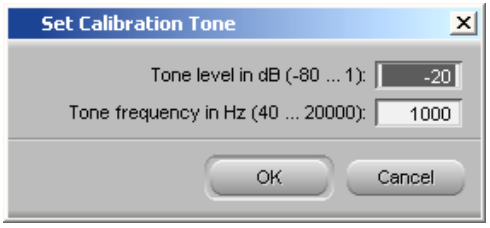
1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Tool.

   Das Fenster Audio Tool wird geöffnet (siehe **„Audio-Tool“ auf Seite 6-43**).

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Peak Hold (PH) Menu.

3. Wählen Sie im Popup-Menü Peak Hold den Befehl Set Calibration Tone.

   Das Dialogfeld Set Calibration Tone wird geöffnet.



4. Geben Sie die neuen Werte für den Tonpegel und die Frequenz ein, und klicken Sie auf OK.

So geben Sie den Ton wieder:

Wählen Sie im Popup-Menü Peak Hold den Befehl Play Calibration Tone.

So überprüfen Sie den angepassten Tonpegel in den Anzeigen:

Vergewissern Sie sich, dass die Schalter In / Out (I / O) auf O für Output (Ausgabe) gestellt sind.

Kalibrieren globaler Ausgabepegel

Sie können die Pegelanzeigen und einen Master-Dämpfer (Ausgabe-Schieberegler) im Audio-Tool verwenden, um globale Einstellungen für die Ausgabe über das System vorzunehmen. Diese Einstellungen beeinflussen die Pegel aller Ausgabespuren sowohl an die Lautsprecher als auch an Recorder.



Normalerweise wird für diesen Ausgabepegel die werkseitige Voreinstellung von 0 dB beibehalten. Passen Sie den Pegel nur an, wenn Sie die Gesamtlautstärke basierend auf dem Headroom-Parameter des Aufzeichnungsformats erhöhen bzw. senken müssen oder das Zuspielmaterial durchgehend über- oder untermoduliert ist.

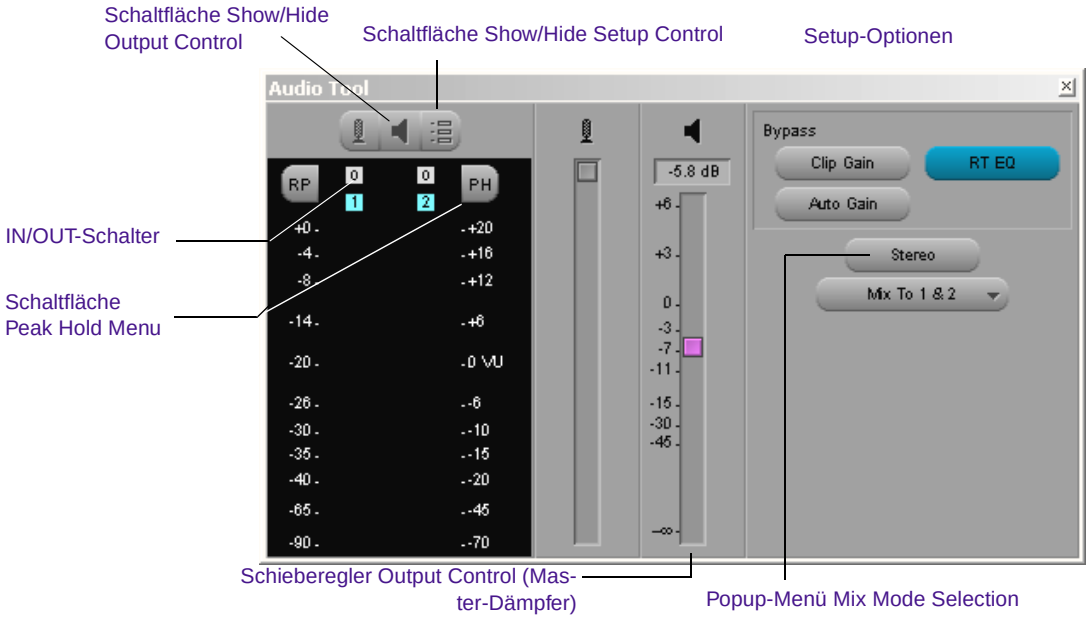
Anpassen der Ausgabe auf Systemen mit Zwei-Kanal-Audiokarte

Die Lautstärkeskalen auf den Pegelreglern Output im Audio-Tool sind standardmäßig für handelsübliche Videorecorder und Bandmaschinen ausgelegt.

So passen Sie die Ausgabeparameter an:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Audio Tool.

   Das Fenster Audio Tool wird geöffnet.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Show / Hide Output Control (das Lautsprechersymbol), um den Master-Dämpfer (Schieberegler) aufzurufen.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Show / Hide Setup Control, um das Fenster Setup Options zu öffnen.
4. Wählen Sie im Popup-Menü Mix Mode Selection die gewünschte Option:

   Wählen Sie Stereo, um die derzeit überwachten Audiospuren zu einem Stereo-Paar zusammenzumischen.

   Wählen Sie Mono, um alle Spuren zu zentrieren.

   Wählen Sie Direct Out, wenn das System an einer digitalen Kamera angeschlossen ist. Wenn Sie das Material mit Avid Xpress DV bei 48 kHz an eine Kamera ausgeben, sind maximal zwei Kanäle möglich. Wenn Sie das Material bei 32 kHz an eine Kamera ausgeben, sind maximal vier Kanäle möglich.

5. Mit den Optionen Clip Gain, RT EQ oder Auto Gain im Bereich Bypass können Sie die benutzerdefinierten Einstellungen für Lautstärke, Echtzeit-EQ oder Automation Gain-Effekte, die Sie mit den anderen Audio-Tools angewandt hatten, deaktivieren.
6. Klicken Sie auf die In / Out-Schalter über den Pegelanzeigen, um O für Ausgabe auszuwählen.
7. Spielen Sie eine der folgenden Audioreferenzquellen ab:

   Klicken Sie auf die Schaltfläche Peak Hold und wählen Sie im Popup-Menü den Befehl Play Calibration Tone.

   Spielen Sie eine repräsentative Sequenz oder einen Clip mit Audio ab.
8. Achten Sie auf die Pegel in den Anzeigen, und stellen Sie den gewünschten Pegel mit dem Master-Dämpfer ein.



Pegel für individuelle Spuren können Sie nur im Audio Mix-Tool einstellen.

9. Schließen Sie das Fenster Audio-Tool.

Vorbereiten von Aufzeichnungsbändern

Es gibt die zwei folgenden grundlegenden Verfahren zum Aufzeichnen auf Band:

- bildgenaue Aufzeichnung mit Hilfe des Digital Cut-Tool
- manuelles Aufzeichnen mit den Bedienelementen des Recorders

Die Verfahren erfordern eine unterschiedliche Behandlung der Bänder.

Bildgenaues Aufzeichnen

Beim bildgenauen Aufzeichnen müssen Sie das Digital Cut-Tool verwenden, um die Sequenz auf einem Prestripe-Band (einem Band mit bereits aufgezeichneter Steuerspur und Timecode) oder einem teilweise gestripten Band aufzuzeichnen.

Bevor Sie eine bildgenaue digitale Ausspielung aufzeichnen können, müssen Sie die Bänder vorbereiten, indem Sie mit Insert- bzw. Assemble-Schnitt aufzeichnen.

So zeichnen Sie mit Insert-Schnitt auf:

Erstellen Sie ein Prestripe-Band (Schwarzfilm mit Timecode auf der gesamten Länge).

So zeichnen Sie mit Assemble-Schnitt auf:

Erstellen Sie ein teilweise gestriptes Band (Schwarzfilm mit Timecode auf der gesamten Bandlänge sowie die erforderliche Preroll vor dem IN-Punkt plus mindestens 10 Sekunden).

Manuelles Aufzeichnen

Beim manuellen Aufzeichnen (manchmal auch als Crash Recording bezeichnet) wird die Bandmaschinensteuerung in Avid Xpress DV umgangen und der Recorder manuell bedient. Da die Zeitgebung der Wiedergabe manuell geschieht, ist die Aufzeichnung nicht bildgenau. Sie brauchen jedoch vorher keinen Timecode aufzeichnen. Sie können auch auf nicht von Avid gesteuerten Recordern aufzeichnen, z.B. auf handelsüblichen VHS- oder Hi-8-Geräten.

So führen Sie eine manuelle Aufzeichnung durch:

1. Ist der Recorder mit einem serienmäßigen Steuerschalter ausgestattet, stellen Sie diesen auf Local.
2. Starten Sie die Aufzeichnung, indem Sie die entsprechenden Tasten am Recorder drücken.
3. Spielen Sie die Sequenz ab.

Aktivieren der Aufzeichnung mit Assemble-Schnitt

Die Standardeinstellung für das Digital Cut-Tool ist Insert. Sie können auch die Assemble Edit-Einstellungen von Avid Xpress DV

zusammen mit den entsprechenden Funktionen Ihres Recorders benutzen, um rasch bildgenaue digitale Ausspielungen aufzuzeichnen, ohne vorher Bänder komplett vorkodieren zu müssen.

Damit beim Aufzeichnen der digitalen Ausspielung nicht versehentlich der Timecode der Prestripe-Bänder gelöscht wird, aktivieren Sie die Funktion Assemble-Schnitt nur, wenn Sie damit arbeiten möchten, und deaktivieren Sie sie, wenn Sie mit Insert-Schnitt arbeiten.

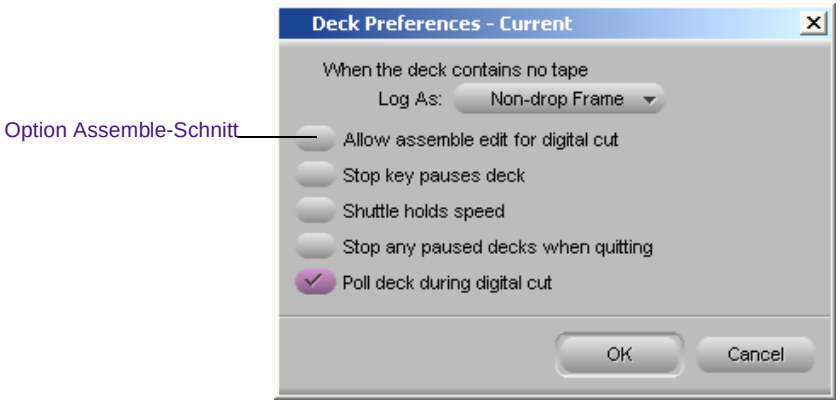
So aktivieren Sie die Aufzeichnung mit Assemble-Schnitt:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf Deck Preferences.

   Das Dialogfeld Deck Preferences wird angezeigt.



3. Aktivieren Sie die Option Allow assemble edit for digital cut.
4. Klicken Sie auf OK.

5. Vergewissern Sie sich, dass der Recorder folgendermaßen eingestellt ist:
   - Der Schalter run / rec run muss auf rec run stehen.
   - Der Schalter Ext / Int (extern / intern) muss auf „intern“ stehen.
   - Der Schalter für den internen Timecode muss auf Regen (regenerieren) oder Slave Lock stehen, aber nicht auf Preset.
   - Nachdem 15 bis 30 Sekunden Timecode aufgezeichnet sind, stellen Sie den Schalter Local / Remote auf Remote, um die Bandmaschinensteuerung von Avid Xpress DV aus zu aktivieren.
6. Legen Sie dann im Digital Cut-Tool die Optionen zur Aufzeichnung fest (siehe **„Digital Cut-Tool“ auf Seite 18-10**).

Digital Cut-Tool

Das Digital Cut-Tool enthält Bedienelemente zum Aufzeichnen von Sequenzen auf Band. Es verfügt über folgende Betriebsmodi:

- Im Remote-Modus können Sie die Recorder mit der Bandmaschinensteuerung im Digital Cut-Tool steuern. Dieser Modus ermöglicht eine bildgenaue Steuerung beim Aufzeichnen von Sequenzen auf Band. Siehe **„Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung auf Band“ auf Seite 18-13**.
- Im Local-Modus können Sie den Recorder manuell mit seinen eigenen Bedienelementen steuern. Dieser Modus ist nützlich, wenn Sie Avid-unabhängige Bandmaschinen (z.B. handelsübliche VHS- oder Hi-8-Geräte) verwenden. In diesem Modus können Sie darüber hinaus eine Vorschau der digitalen Ausspielung anzeigen, bevor Sie sie auf Band aufzeichnen.

  Sie können eine digitale Ausspielung mit Countdown manuell aufzeichnen, die Aufzeichnung ist dann allerdings nicht bildgenau. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Vorbereiten von Aufzeichnungsbändern“ auf Seite 18-7**.

Mit dem Digital Cut-Tool können Sie folgende Vorgänge ausführen:

- Wählen der Video- und Audiospuren der aufzuzeichnenden Sequenz (verwenden Sie dazu das Popup-Menü Sequence Tracks und das Spurenauswahl-Bedienfeld)
- Wählen der auf Band aufzuzeichnenden Spuren (verwenden Sie die Schaltfläche Enable Video Track – nur im Remote-Modus)
- Konvertieren von gemischten Audio-Sample-Raten
- Aufzeichnen einer ganzen Sequenz
- Hinzufügen von Schwarzfilm am Ende einer digitalen Ausspielung

Das Digital Cut-Tool enthält mehrere Optionen zur Aufzeichnung einer Sequenz. Sie können beispielsweise:

- mit Assemble- oder Insert-Schnitten aufzeichnen
- einen markierten Ausschnitt der Sequenz oder ausgewählte Spuren aufzeichnen
- unter Verwendung verschiedener Timecode-Parameter aufzeichnen

Außerdem können Sie eine Vorschau der digitalen Ausspielung anzeigen, bevor Sie sie aufzeichnen.

Das Digital Cut-Tool enthält eigene Bandmaschinensteuerungen für:

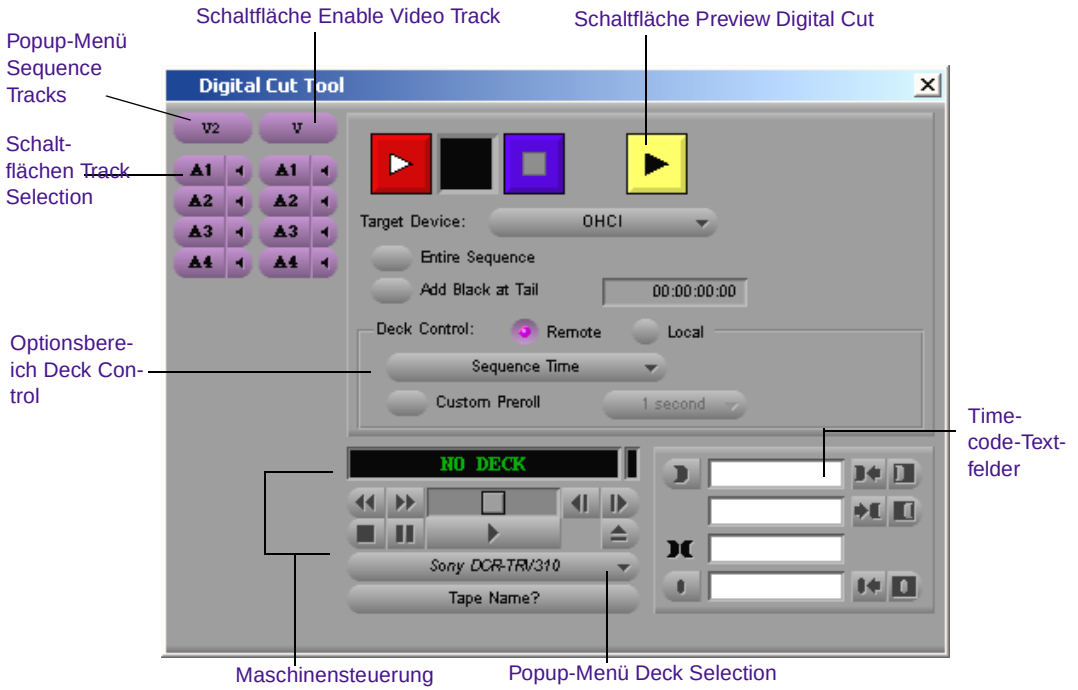
- das Anfahren einer Bandmaschine im Digital Cut-Tool (nur Remote-Modus)
- das Anfahren des Bands und Setzen einer IN-Marke

  Diese Funktion steht nur dann zur Verfügung, wenn Sie im Popup-Menü im Bereich Deck Control die Option Mark In Time wählen (nur Remote-Modus).

Der Bereich Deck Control des Digital Cut-Tool enthält keine Funktion zum Setzen von OUT-Marken, da diese sich nicht auf digitale

Ausspielungen auswirken. Außerdem sind die Textfelder Mark OUT und Duration schreibgeschützt, Sie können sie also nicht ändern.

Je nach Systemkonfiguration müssen Sie ggf. zum Anzeigen einer digitalen Ausspielung die Bandmaschinensteuerung im Aufzeichnungs-Tool verwenden.



Anzeigen der Vorschau einer digitalen Ausspielung

Sie können eine Vorschau der digitalen Ausspielung im Remote- oder Local-Modus anzeigen, bevor Sie die eigentliche Ausspielung ausführen.

So zeigen Sie eine Vorschau einer digitalen Ausspielung an:

1. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Digital Cut.

   Das Digital Cut-Tool wird geöffnet.

2. Aktivieren Sie im Bereich Deck Control die Option Remote oder Local.

3. Wählen Sie die gewünschten Optionen für die digitale Ausspielung aus. Siehe **„Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung auf Band“ auf Seite 18-13**.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Sequence Tracks die Audiospuren und die oberste Videospur, die in der Vorschau der digitalen Ausspielung angezeigt werden sollen. Die Anzeige der Spuren im Digital Cut-Tool hängt von den Spuren ab, aus denen die Sequenz besteht.



5. Klicken Sie auf die gelbe Schaltfläche Preview Digital Cut.

   Das Tool simuliert einen Insert-Schnitt und zeigt Ihnen, wie das Band vor, während und nach der Ausspielung erscheint. Dabei bleibt das Masterband unverändert. Anschließend können Sie ggf. die digitale Ausspielung verändern, bevor sie an das Masterband weitergeleitet wird.

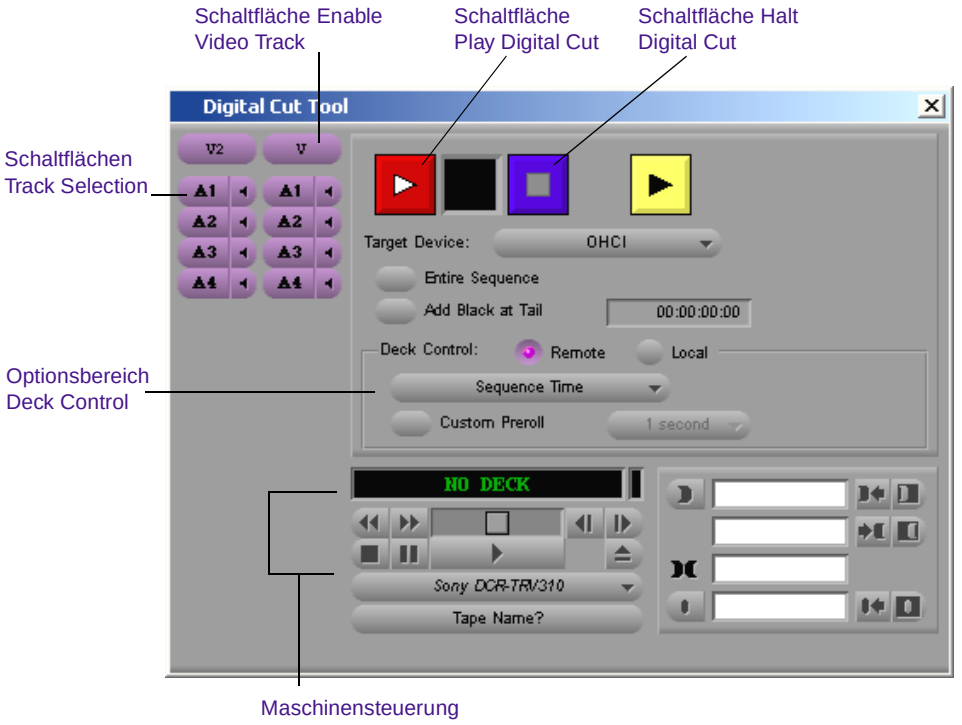
Aufzeichnen einer digitalen Ausspielung auf Band

So zeichnen Sie eine digitale Ausspielung auf Band auf:

1. Laden Sie eine Sequenz in den Composer-Monitor. Ist keine Sequenz geladen, können Sie auf die Optionen für die digitale Ausspielung nicht zugreifen.

2. Wählen Sie im Menü Clip den Befehl Digital Cut.

   Das Digital Cut-Tool wird gestartet.



3. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie, je nach Voraussetzung, die Option Entire Sequence:

   Aktivieren Sie Entire Sequence, wenn das System die gesamte Sequenz ohne Rücksicht auf eventuelle IN- und OUT-Marken abspielen soll.

   Deaktivieren Sie Entire Sequence, wenn Sie IN- und/oder OUT-Marken zur Aufzeichnung eines Ausschnitts der Sequenz gesetzt haben.

4. (Optional) Aktivieren Sie die Option Add Black at Tail, und geben Sie einen Timecode ein, um Schwarzfilm am Ende der digitalen Ausspielung hinzuzufügen.

5. Aktivieren Sie im Bereich Deck Control die Option Remote.

6. Wählen Sie im Popup-Menü die Option Insert Edit bzw. Assemble Edit.



Dieses Menü ist nur verfügbar, wenn Sie im Dialogfeld Deck Preferences die Option Allow assemble edit for digital cut aktiviert haben. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter ***„Aktivieren der Aufzeichnung mit Assemble-Schnitt“ auf Seite 18-8****.*

7. Wählen Sie im Bereich Deck Control aus dem Popup-Menü eine Option, um festzulegen, wo mit der Aufzeichnung auf Band begonnen werden soll.

   Wählen Sie Sequence Time, um mit der Aufzeichnung bei dem Timecode des Bands zu beginnen, der dem Start-Timecode der Sequenz entspricht. Wenn Sie mehrere Sequenzen nacheinander auf Band aufzeichnen wollen, muss bei dieser Option der Start-Timecode für jede Sequenz mit den entsprechenden IN-Marken auf dem Band übereinstimmen.

   Wählen Sie Record Deck Time, wenn der Timecode der Sequenz ignoriert werden und die Aufzeichnung an der Stelle beginnen soll, an der sich das Band gerade befindet.

   Wählen Sie Mark In Time, damit der Sequenz-Timecode ignoriert wird. Erstellen Sie eine IN-Marke auf dem Band, indem Sie mit der Maschinensteuerung die entsprechenden Markierungen setzen.

8. (Optional) Aktivieren Sie die Option Custom Preroll, und bestimmen Sie mit Hilfe des Popup-Menüs, wie lange (in Sekunden) das Band vor dem Beginn der digitalen Ausspielung laufen soll. Diese Option setzt die Preroll-Einstellung im Dialogfeld Deck Settings außer Kraft.

9. Wählen Sie die Audio- und Videospuren, die in die Vorschau der digitalen Ausspielung aufgenommen werden sollen. Die Anzeige der Spuren im Digital Cut-Tool hängt von den Spuren ab, aus denen die Sequenz besteht.



Falls die Sequenz Audioclips mit unterschiedlichen Sample-Raten enthält, gleichen Sie die Sample-Raten im Dialogfeld Change Sample Rate an. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter ***„Ändern der Sample-Rate“ auf Seite 16-87****.*

10. Legen Sie mit Hilfe der Schaltfläche Enable Video Track fest, welche Video- und Audiospuren aufgezeichnet werden sollen.
11. Klicken Sie auf die Schaltfläche Play Digital Cut.

    Das System fährt den Recorder an, spielt die digitale Ausspielung ab und zeichnet sie auf. Die Wiedergabe erfolgt im Composer- und im Videomonitor (falls vorhanden).

So können Sie die Aufzeichnung zu einem beliebigen Zeitpunkt anhalten:

Klicken Sie auf Halt Digital Cut oder drücken Sie die Leertaste.



Nach der Aufzeichnung mit Assemble-Schnitt wird, abhängig vom Recordermodell, in der Regel nach dem OUT-Punkt eine oder mehrere Sekunden lang ein Standbild eingefügt. So entsteht bis zur nächsten IN-Marke eine Überlappung von mehreren Bildern, bevor die Kontrollspur und der Timecode auslaufen.



Wenn die Bildqualität der digitalen Ausspielung schlecht ist (insbesondere wahrnehmbar als Rauschen bei Schwarzfilm), deaktivieren Sie im Dialogfeld Deck Preferences die Option Poll deck during digital cut und zeichnen sie die digitale Ausspielung erneut auf. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird die Timecode-Anzeige in der Bandmaschinensteuerung nicht aktualisiert, solange die digitale Ausspielung läuft.

EDL Manager

EDL Manager ist eine eigenständige Anwendung mit leistungsfähigen Funktionen und Sortierfähigkeiten zum Vorbereiten einer EDL (Edit Decision List).

Weitere Informationen zu speziellen Funktionen von EDL Manager finden Sie im *Benutzerhandbuch zu Avid EDL Manager* oder in der entsprechenden Online-Hilfe.

FilmScribe-Paket

Mit dem FilmScribe-Paket auf einem Avid Xpress DV-System, der eigenständigen Anwendung FilmScribe und der Option Match back können Sie eine Filmschnittliste aus einem Videoprojekt mit einer Bildfrequenz von 30 oder 25 Bildern pro Sekunde erzeugen, das Film als Originalmaterial verwendet. Die Video-Film-Konvertierung ist u.a. bei folgenden Matchback-Vorgängen sinnvoll:

- Erstellen eines Video-Masterbands für das Projekt zusammen mit dem endgültigen Filmschnitt
- Erstellen von Pull-Listen zum erneuten Übertragen von ausgewählten Sequenzen mit hoher Qualität vor dem Schneiden

Das FilmScribe-Paket enthält außerdem die folgenden Funktionen:

Funktion	Siehe
Dupe Detection in der Timeline	**„Das Timeline-Schnellmenü“ auf Seite 14-5**
Skriptintegration	**Kapitel 11**

Funktion	Siehe
Ink-Nummern und AUX-Ink-Nummern	**„Auswählen von Filmeinstellungen“ auf Seite 18-19**
Überblendungen wie auf Film	Handbuch *Avid Xpress DV Effekte*

Weitere Informationen über die Anwendung FilmScribe finden Sie im Avid FilmScribe User’s Guide *bzw. der entsprechenden Online-Hilfe.*

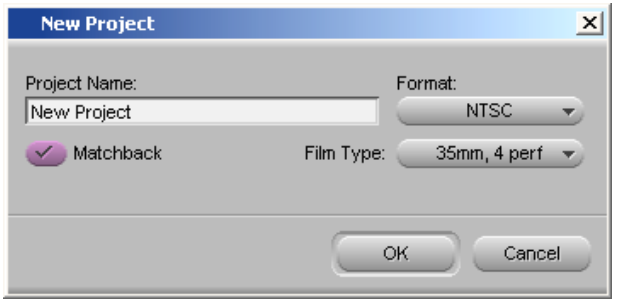
Wenn FilmScribe nicht in Ihrem System enthalten ist, können Sie die Anwendung bei Ihrem Avid-Fachhändler erwerben.

Einrichten eines Matchback-Projekts

So verwenden Sie Matchback:

1. Klicken Sie im Dialogfeld Select User and Project auf New Project.

   Das Dialogfeld New Project wird geöffnet.



2. Aktivieren Sie die Option Matchback.
3. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Format entweder NTSC oder PAL.

4. Wählen Sie aus dem Popup-Menü Film Type ein Filmformat.
5. Klicken Sie auf OK.

   Das System erstellt die neuen Projektdateien und -ordner und kehrt zum Dialogfeld Select User and Project zurück. Der Projektname ist in der Liste Projects markiert.
6. Wählen Sie die gewünschten Filmeinstellungen (siehe **„Auswählen von Filmeinstellungen“ auf Seite 18-19**).

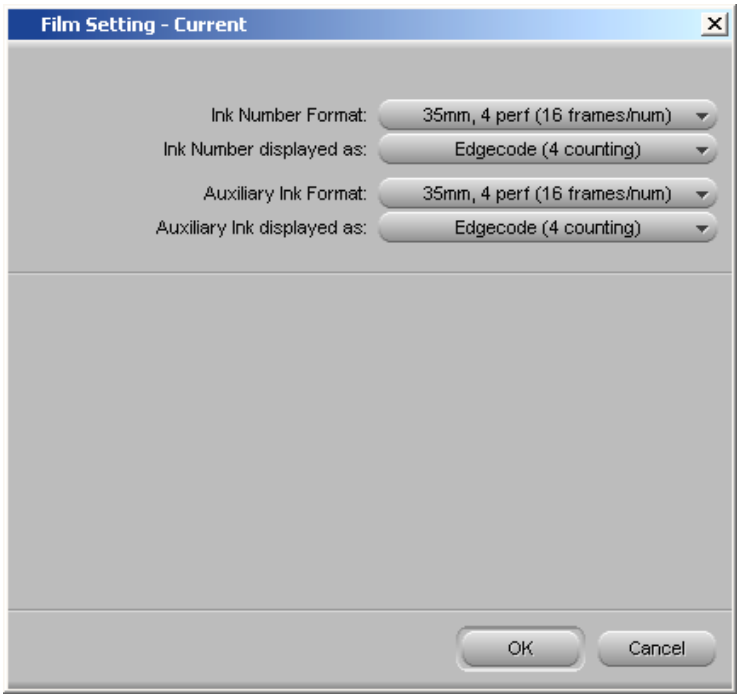
Auswählen von Filmeinstellungen

So wählen Sie Filmeinstellungen aus:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.
2. Doppelklicken Sie auf Film.

   Das Dialogfeld Film Setting wird geöffnet.



3. Wählen Sie die gewünschten Optionen (siehe **Table 18-1**).

Tabelle 18-1 Optionen im Dialogfeld Film Settings

Option	Beschreibung
Ink Number Format	Wählen Sie aus diesen industrieüblichen Formaten für Ink-Nummern ein Format, das zu den Standards Ihres Labors und zu Ihrem Filmformat passt.
Ink Number displayed as	Wählen Sie das Format für die Anzeige der Ink-Nummern in Bins und Schnittlisten.
Auxiliary Ink Format	Wählen Sie das Format für die AUX-Ink-Nummer (dies ist beim Suchen nach zusätzlichen Informationen für verschiedene Filmformate von Nutzen). Die Auswahl entspricht der für Ink Number Format.

Tabelle 18-1 Optionen im Dialogfeld Film Settings (Forts.)

Option	Beschreibung
Auxiliary Ink displayed as	Wählen Sie das Anzeigeformat für die AUX-Ink-Nummern. Die Auswahl entspricht der unter Ink Number displayed as.

4. Klicken Sie auf OK.

KAPITEL 19

Exportieren und Austauschen von Material

Sie können Material direkt aus dem Avid-System in viele unterstützte Dateitypen exportieren. Dabei können Sie ein einzelnes Bild, einen Filmabschnitt oder einen ganzen Clip bzw. eine Sequenz exportieren. Informationen erhalten Sie in den folgenden Abschnitten:

- **Informationen zum Exportieren von Dateien**
- **Vorbereiten des Exports einer Sequenz**
- **Avid ePublisher**
- **Media Cleaner**
- **Exportieren als MPEG-1- bzw. MPEG-2-Datei**
- **QuickTime-Referenzfilme**
- **Exportieren als QuickTime-Film**
- **Erstellen von Dateien für eine DVD**
- **Exportieren von Videomaterial im Format DV Stream**
- **Review & Approval-Service**
- **Mixdown von Videospuren**
- **Exportieren von Bildern, Clips und Sequenzen**
- **AvidLinks**

- **Exportieren von Clips mit OMM**
- **Anpassen der Exporteinstellungen**
- **Informationen zu OMF Interchange**
- **Exportieren als AAF-Datei**
- **Exportieren als AVI-Datei**
- **Informationen zu Avid-Codecs**
- **Exportieren von Spuren als Audiodateien**
- **Exportieren als Grafikdatei**
- **Überspielen eines Projekts auf ein anderes Avid-System**

Informationen zum Exportieren von Dateien

Es gibt eine Reihe von Gründen dafür, Video, Audio oder auch beides aus dem Avid-System zu exportieren.

- Sie können Dateien zur Wiedergabe in Form eines AVI- oder QuickTime-Films exportieren.
- Die folgenden Formate sind verfügbar: MPEG-1, MPEG-2, RealMedia™, Windows Media™ und DV Stream.
- Sie können Audio-Dateien zur Nachbearbeitung in eine Digital Audio Workstation (DAW), z.B. ein Pro Tools-System, exportieren.
- Videodateien können zur Bearbeitung oder zur Erzeugung von Spezialeffekten in Anwendungen anderer Hersteller oder in andere Avid-Anwendungen exportiert werden.
- Sie können Dateien, die mit CD-ROM kompatibel sind, für die Verwendung in Multimedia-Projekten exportieren.
- Mit Hilfe der Exportfunktion können Sie auch Audiomediendateien aus einem unterstützten Audioformat in ein anderes umwandeln. Das Avid-System unterstützt die Formate AIFF-C und WAVE.



Wenn Sie die exportierten Dateien auf ein anderes Avid-System oder eine Anwendung eines Drittanbieters übertragen möchten, sehen Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Kapitels bzw. im Avid Products Collaboration Guide *nach.*

Die folgenden Abschnitte beschreiben die allgemeinen Verfahren zum Vorbereiten des Exports einer Sequenz und zum Exportieren von Bildern, Clips und Sequenzen.

Vorbereiten des Exports einer Sequenz

Wenn Sie eine Sequenz ganz oder teilweise exportieren, um z.B. eine OMFI-, AAF-, QuickTime- bzw. AVI-Datei oder auch eine grafische Sequenz zu erstellen, können Sie den Vorgang beschleunigen, indem Sie die Sequenz vorbereiten:

- Vergewissern Sie sich, dass alle Medien für die Sequenz online verfügbar sind. Weitere Informationen zum Auswählen von Offline-Elementen in einer Bin finden Sie unter **„Auswählen von Offline-Elementen in einer Bin“ auf Seite 9-24**.
- Falls die Sequenz Audioclips mit unterschiedlichen Sample-Raten enthält, gleichen Sie die Sample-Raten im Dialogfeld Change Sample Rate an (siehe **„Ändern der Sample-Rate“ auf Seite 16-87**).
- Prüfen Sie alle Balance- und Audiopegel im Voraus und passen Sie sie an. Alle aktuellen Balance- und Pegeleinstellungen der Sequenz werden ebenfalls exportiert. Weitere Informationen zum Mischen von Audio finden Sie unter **„Mixdown von Audiospuren“ auf Seite 16-85**.
- Bei OMFI-Dateien empfiehlt es sich, die Sequenz zu konsolidieren, um kleinere Originalclips zu erzeugen und so Zeit und Speicherplatz zu sparen. Weitere Informationen zum Konsolidieren von Medien finden Sie unter **„Befehl Consolidate“ auf Seite 10-11**.

- OMFI-Dateien mit sehr komplexen Sequenzen können evtl. mangels Arbeitsspeicher nicht mehr in andere Anwendungen importiert werden. Ziehen Sie folgende Lösungen in Betracht:

  Zerlegen Sie die Sequenz in kleinere Abschnitte, und exportieren Sie diese kleinen Sequenzen.

  Erweitern Sie den Arbeitsspeicher.

- Um mehrere Clips in einer OMFI-Datei zu exportieren, kombinieren Sie sie zu einer Sequenz. Sie können beispielsweise alle Clips markieren und bei gedrückter Alt-Taste in die Timeline ziehen, um eine Sequenz zu erzeugen, die Sie dann exportieren.

Avid ePublisher

Mit Avid ePublisher können Sie professionelle Videos und synchronisierte Multimedia-Präsentationen für die Veröffentlichung im Internet, Intranet, auf CD-ROM oder DVD erstellen.

Avid ePublisher Companion Edition ist auf die direkte Zusammenarbeit mit dem Avid-Bearbeitungssystem ausgelegt. Wenn Avid ePublisher auf dem gleichen Computer wie Avid Xpress DV installiert ist, können Sie Clips und Sequenzen direkt an Avid ePublisher senden.



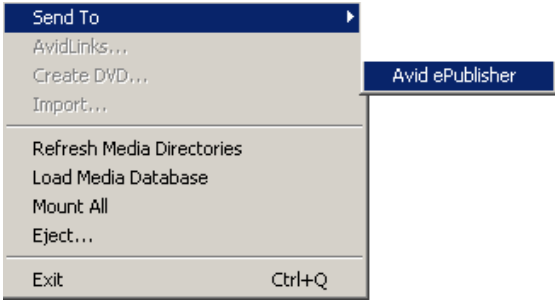
Avid ePublisher ist nicht im Lieferumfang von Avid Xpress DV enthalten. Wenden Sie sich an Ihren Avid-Fachhändler, wenn Sie Avid ePublisher erwerben wollen.

Senden von Dateien an Avid ePublisher

Sie können Videodateien aus dem Bearbeitungssystem an Avid ePublisher senden, egal ob Avid ePublisher läuft oder nicht.

So senden Sie eine Sequenz bzw. einen Clip an Avid ePublisher:

1. Wählen Sie eine Sequenz oder einen Clip zum Exportieren aus.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Send To und dann im Untermenü den Befehl Avid ePublisher.



Abhängig davon, ob Avid ePublisher auf dem System läuft, wird der Clip bzw. die Sequenz in ein bestehendes Projekt übertragen oder es wird ein neues ePublisher-Projekt erstellt.

Wenn Sie eine Videosequenz bzw. einen Clip aus Avid Xpress DV an Avid ePublisher senden und das Videoformat mit dem des Avid ePublisher-Projekts übereinstimmt, werden die Videodateien mit Referenz importiert. Dies bedeutet, dass Avid ePublisher die Videodateien in dem Ordner sucht, in dem sie ursprünglich erstellt wurden. Andernfalls konvertiert Avid Xpress DV die Datei in ein Format, das von Avid ePublisher unterstützt wird, und speichert sie im Projektordner.

Informationen zum Einsatz von Avid ePublisher finden Sie im Avid ePublisher Start-up Guide.

Falls Avid ePublisher läuft

Falls Avid ePublisher auf dem System läuft und bereits ein ePublisher-Projekt geöffnet ist, werden die Dateien in dieses offene Projekt übertragen, und der Clip bzw. die Sequenz wird zur ePublisher-Bibliothek hinzugefügt.



Bei diesem Verfahren können Sie vor dem Senden der Dateien den Ordner bestimmen, in dem das Projekt gespeichert werden soll. Avid empfiehlt, vor dem Senden von Clips oder Sequenzen ein ePublisher-Projekt zu erstellen.



Informationen zum Einsatz von Avid ePublisher finden Sie im Avid ePublisher Start-up Guide.

Falls Avid ePublisher nicht läuft

Wenn Sie im Untermenü Send To die Option Avid ePublisher wählen, startet Avid ePublisher und prüft, ob bereits ein ePublisher-Projekt mit einem Dateinamen besteht, der mit dem des Clips bzw. der Sequenz übereinstimmt.

- Ist kein solches ePublisher-Projekt vorhanden, erstellt Avid ePublisher ein Projekt und fügt den Clip bzw. die Sequenz zur ePublisher-Bibliothek hinzu. Das Projekt wird mit allen verknüpften Dateien in dem beim Installieren von Avid ePublisher ausgewählten Standardprojektordner (z.B. C:\My Projects) gespeichert. Der Projektname wird an den Namen des Clips bzw. der Sequenz angepasst.
- Wenn Sie bereits ein ePublisher-Projekt mit dem Namen des Clips bzw. der Sequenz erstellt haben, können Sie entweder dieses Projekt verwenden oder ein neues erstellen.



Informationen zum Einsatz von Avid ePublisher finden Sie im Avid ePublisher Start-up Guide.

Media Cleaner

Mit Media Cleaner® von Terran Interactive können Sie Clips und Sequenzen in Streaming-Dateien umwandeln. Installieren Sie dazu Media Cleaner EZ von der mitgelieferten CD.



Wenn Media Cleaner Pro 4.0.2 oder höher auf Ihrem System installiert ist, brauchen Sie Media Cleaner EZ nicht zu installieren.

Media Cleaner unterstützt folgende Dateiformate:

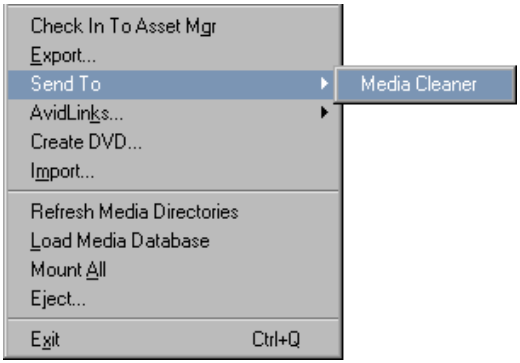
- QuickTime Progressive Download
- QuickTime Streaming
- RealG2 Web Download
- RealG2 Streaming
- Windows Media™ - Video
- Windows Media - Audio
- AVI CD-ROM
- QuickTime CD-ROM
- Still Image (Standbild)

Media Cleaner enthält auch einen Einstellungsassistenten, der Ihnen bei der Auswahl der richtigen Einstellungen hilft.

Beim Export in den Media Cleaner erstellt das Avid-System einen QuickTime-Referenzfilm. Dieser Referenzfilm nutzt die Einstellung Digital Mastering Defaults. Falls Sie andere Einstellungen vornehmen möchten, können Sie einen QuickTime-Referenzfilm manuell exportieren und in Media Cleaner öffnen. Weitere Informationen zu QuickTime-Referenzfilmen finden Sie unter **„QuickTime-Referenzfilme“ auf Seite 19-12**.

So senden Sie eine Sequenz oder einen Clip an Media Cleaner:

1. Wählen Sie eine Sequenz bzw. einen Clip zum Exportieren aus (siehe **„Exportieren von Bildern, Clips und Sequenzen“ auf Seite 19-43**).
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Send To und dann im Untermenü den Befehl Media Cleaner.



Die Datei wird in einen QuickTime-Referenzfilm exportiert, Media Cleaner wird gestartet, und die Sequenz bzw. der Clip wird angezeigt.

Hilfe zu Media Cleaner finden Sie in der Dokumentation auf der Media Cleaner-CD-ROM.

Exportieren als MPEG-1- bzw. MPEG-2-Datei

MPEG-1-Dateien werden für das Internet, CD-ROMs und andere digitale Medien verwendet. Sie sind hoch komprimiert und daher relativ klein. MPEG-2-Dateien werden von DVD-Autorenpaketen (z.B. DVDit!™ von Sonic Solutions) genutzt, sind größer und von besserer Qualität als MPEG-1-Dateien.

Wenn Sie die Sequenz direkt an einen DVD-Brenner ausgeben wollen, ohne ein DVD-Autorenpaket zu nutzen, lesen Sie **„Erstellen von Dateien für eine DVD“ auf Seite 19-31**.

So exportieren Sie einen Clip bzw. eine Sequenz als MPEG-1- bzw. MPEG-2-Datei:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:

Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld, und deaktivieren Sie alle anderen.

Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken.

Beim Export des gesamten Clips bzw. der Sequenz sollten Sie sicherstellen, dass die oberste Spur überwacht wird.

2. Sie haben zwei Möglichkeiten zum Auswählen einer Sequenz:

   Klicken Sie auf den Monitor, der den zu exportierenden Clip bzw. die Sequenz enthält.

   Klicken Sie auf die Sequenz in einer Bin. Klicken Sie zum Auswählen mehrerer Clips bzw. Sequenzen bei gedrückter Strg-Taste auf die jeweiligen Einträge.



Weitere Informationen hierzu finden Sie unter ***„Vorbereiten des Exports einer Sequenz“ auf Seite 19-3****.*

3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

4. Klicken Sie auf Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.



5. Wählen Sie im Popup-Menü Export As den Befehl MPEG-1 bzw. MPEG-2.
6. Sie haben folgende Möglichkeiten:

   Wenn Sie eine Sequenz exportieren, die Markierungen enthält, wählen Sie Use Marks.

   Wenn Sie bestimmte Spuren in einer Sequenz exportieren, wählen Sie Use Enabled Tracks.

Wenn Sie eine gesamte Sequenz exportieren, deaktivieren Sie sowohl Use Enabled Tracks als auch Use Marks.



Use Enabled Tracks ist standardmäßig ausgewählt.

7. Stellen Sie mit Hilfe des Schiebereglers Bit Rate eine Bit-Rate zwischen 4 und 8,5 Megabit pro Sekunde ein.

   Eine niedrige Bit-Rate erzeugt Dateien niedriger, eine hohe Bit-Rate Dateien höherer Qualität.

8. Wählen Sie unter Aspect Ratio das Seitenverhältnis aus.
9. Klicken Sie auf Save.

   Das System verarbeitet die Sequenz und erstellt die folgende Datei im Zielordner:

   - *Dateiname*.mov.m1v für MPEG-1
   - *Dateiname*.mov.m2v für MPEG-2

Sie können die erstellte MPEG-2-Videodatei mit einem DVD-Autorenpaket (z.B. DVDit! von Sonic Solutions) verwenden.



Führen Sie zum Übertragen des Audiomaterials der Sequenz einen separaten Audioexport im Format WAVE durch (siehe ***„Exportieren von Spuren als Audiodateien“ auf Seite 19-86****).*



Kommt es während des Exportvorgangs zu einem Stromausfall oder einem Anwendungsfehler, ist die gesamte Datei unbrauchbar. Sie müssen dann den Export wiederholen. Eine Ausnahme ist eine sequentielle Dateisequenz, bei der bis zum Zeitpunkt des Fehlers alle Bilder brauchbar sind.

QuickTime-Referenzfilme

Ein QuickTime-Referenzfilm ist ein QuickTime-Film, der zwar Kompositionsinformationen, aber keine Filmdaten enthält. Der Film enthält Verweise auf das Originalmaterial im Verzeichnis OMFI MediaFiles auf dem lokalen bzw. einem Netzwerkmedienlaufwerk. Da der QuickTime-Referenzfilm kein Filmmaterial enthält, ist die Datei wesentlich kleiner als ein QuickTime-Film (normalerweise nur einige Kilobyte). Daher beansprucht der Export einer Sequenz als QuickTime-Referenzfilm viel weniger Zeit und Speicherplatz als der Export als QuickTime-Film. Wenn Sie den Film mit QuickTime Player abspielen, wird das Material aus den Mediendateien genutzt.

QuickTime-Referenzfilme sind nützlich bei der Arbeit mit Avid OMFI-Mediendateien, die auf Ihrem lokalen System gespeichert sind. Die Vorteile sind Geschwindigkeit und geringe Dateigröße, da das System die Originalmediendateien nicht in die kopierte QuickTime-Datei exportieren muss. Wenn Sie jedoch die exportierte QuickTime-Datei auf ein System verschieben möchten, das keinen Zugriff auf die Medien hat, sollten Sie den standardmäßigen QuickTime-Export verwenden, damit die Mediendateien und die QuickTime-Verpackung zusammen in einer einzigen Datei verschoben werden können. Siehe **„Exportieren als QuickTime-Film“ auf Seite 19-17**.

Exportieren von Material als QuickTime-Referenzfilm

So exportieren Sie Material als QuickTime-Referenzfilm:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:

   Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld, und deaktivieren Sie alle anderen.

Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken.

Beim Export des gesamten Clips bzw. der Sequenz sollten Sie sicherstellen, dass die oberste Spur überwacht wird.



Weitere Informationen hierzu finden Sie unter ***„Vorbereiten des Exports einer Sequenz“ auf Seite 19-3****.*

2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

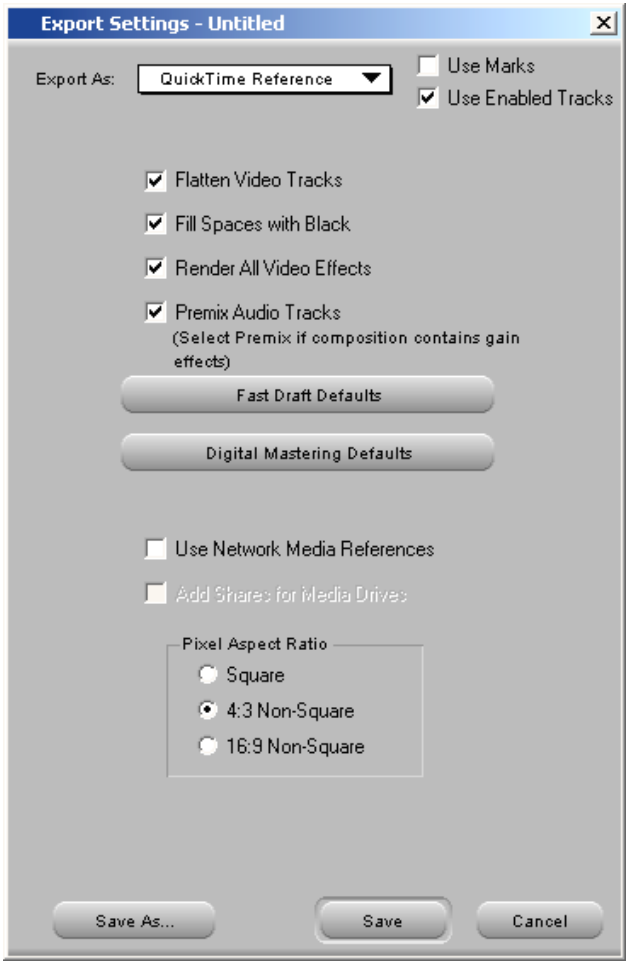
3. Wählen Sie die Exporteinstellungen mit einer der folgenden Methoden aus:

   Wenn Sie bereits eine Einstellung erstellt haben, wählen Sie diese aus dem Popup-Menü Export Setting, und fahren Sie mit Schritt 7 fort.

   Wenn Sie eine Einstellung überprüfen oder bearbeiten möchten, fahren Sie mit Schritt 4 fort.

4. Klicken Sie auf Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.



5. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option QuickTime Reference.
6. Wählen Sie die gewünschten Optionen (siehe **Table 19-1**).
7. Klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Kommt es während des Exportvorgangs zu einem Stromausfall oder einer Störung, ist die gesamte Datei unbrauchbar. Sie müssen dann den Export wiederholen. Eine Ausnahme ist eine sequentielle Dateisequenz, bei der bis zum Zeitpunkt des Fehlers alle Bilder brauchbar sind.

Exportoptionen für QuickTime-Referenzfilme

In **Table 19-1** werden die im Dialogfeld Export Settings enthaltenen Optionen beschrieben.

Tabelle 19-1 Dialogfeld Export Settings (Optionen für QuickTime-Referenzfilme)

Option	Beschreibung
Use Marks	Wenn Sie diese Option wählen, benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Soll der gesamte Clips bzw. die ganze Sequenz exportiert werden, deaktivieren Sie diese Option oder markieren Sie den gesamten Clip.
Use Enabled Tracks	Wenn diese Option ausgewählt ist (Standard), verwendet das System die Spuren, die in der Timeline aktiviert sind. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Flatten Video Tracks	Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Komposition als eine einzige Videospur exportiert. Ist sie deaktiviert, wird für jede Videospur in der Komposition eine QuickTime-Videospur erzeugt, und die Option Fill Spaces with Black kann nicht ausgewählt werden. Da die meisten Fremdanwendungen nicht mit mehreren QuickTime-Videospuren arbeiten können, sollten Sie diese Option aktivieren. Wird die Option Fast Draft Defaults oder Digital Mastering Defaults ausgewählt, wird diese Option automatisch ebenfalls aktiviert.

Tabelle 19-1 Dialogfeld Export Settings (Optionen für QuickTime-Referenzfilme) (Forts.)

Option	Beschreibung
Fill Spaces with Black	Wenn diese Option ausgewählt ist, werden leere Bereiche auf der Videospur im QuickTime-Referenzfilm mit Schwarz ausgefüllt. Da QuickTime-Referenzfilme keine leeren Bereiche erkennen, sollten Sie diese Option aktivieren. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden die leeren Bereiche im QuickTime-Referenzfilm evtl. als Grau oder als Hintergrund des Player interpretiert. Wird die Option Fast Draft Defaults oder Digital Mastering Defaults ausgewählt, wird diese Option automatisch ebenfalls aktiviert.
Render All Video Effects	Wenn diese Option ausgewählt ist, werden alle ungerenderten Videoeffekte einschließlich der Matte Keys und Titel vor dem Export gerendert. Ist diese Option deaktiviert, werden ungerenderte Effekte übersprungen. Diese Option wird bei Auswahl der Option Digital Mastering Defaults automatisch aktiviert.
Premix Audio Tracks	Wenn diese Option ausgewählt ist, werden die Audiospuren in der Komposition zu einer Stereo-AIFF-C-Datei gemischt, die am selben Speicherort erstellt wird wie der Film. Ist sie deaktiviert, wird das Originalaudio exportiert. Diese Option wird bei Auswahl der Option Digital Mastering Defaults automatisch aktiviert.
Fast Draft Defaults	Wählen Sie diese Option, um den Export zu beschleunigen. Dabei werden automatisch Flatten Video Tracks und Fill Spaces with Black aktiviert. Render All Video Effects und Premix Audio Tracks werden automatisch deaktiviert.
Digital Mastering Defaults	Wählen Sie diese Option, um alle Videoeffekte zu rendern und die Audiospuren zu mischen, bevor die Datei exportiert wird. Dabei werden automatisch Flatten Video Tracks, Fill Spaces with Black, Render All Video Effects und Premix Audio Tracks aktiviert.
Use Network Media References	Wenn diese Option ausgewählt ist, verwendet der exportierte Film den Namen der Bandmaschine und den Freigabenamen des Medienlaufwerks im QuickTime-Referenzfilm anstatt eines Laufwerksbuchstabens. Wählen Sie diese Option, wenn auf die Mediendateien, auf die der Film verweist, über ein Netzwerk zugegriffen wird. Wenn die Mediendateien auf demselben Laufwerk wie der QuickTime-Referenzfilm liegen, müssen Sie diese Option nicht aktivieren. Ist diese Option deaktiviert, kann die Option Add Shares for Media Drives nicht ausgewählt werden.

Tabelle 19-1 Dialogfeld Export Settings (Optionen für QuickTime-Referenzfilme) (Forts.)

Option	Beschreibung
Add Shares for Media Drives	Wenn diese Option ausgewählt ist, erstellt das System eine neue Laufwerkfreigabe für referenzierte Mediendateien, die auf anderen Netzwerklaufwerken gespeichert sind. Dieses Laufwerk ist versteckt, d.h. andere Benutzer können es nicht sehen, wenn sie an Ihrem Computer arbeiten. Sie brauchen diese Option nicht zu aktivieren, wenn die Medien auf demselben Laufwerk gespeichert sind wie der QuickTime-Referenzfilm.
Pixel Aspect Ratio	Mit dem Pixel-Seitenverhältnis können Sie Video skalieren: Square, Non-Square, 4:3 Non-Square oder 16:9 Non-Square. Das Pixel-Seitenverhältnis ermöglicht die Steuerung des Anzeigeformats, ohne dass Sie die Originaldatei verändern müssen. Diese Funktion erstellt Metadaten, d.h. zusätzliche Daten, die mit dem QuickTime-Film gespeichert werden. Einige Anwendungen wie QuickTime Player und Avid ePublisher können diese Metadaten interpretieren und das Bild während der Anzeige skalieren. Das Pixel-Seitenverhältnis ist für QuickTime-Referenzfilme nützlich, da Sie die Originaldateien der Referenzfilme nicht verändern müssen. Wenn Ihre Originalfilme im Standardformat 720 x 486 für NTSC (720 x 576 für PAL) gespeichert sind, können Sie zwei verschiedene QuickTime-Referenzfilme (einen im Format 4:3 und einen in 16:9) erstellen, die aus derselben Originaldatei stammen.

Exportieren als QuickTime-Film

In diesem Abschnitt werden die Verfahren zum Exportieren eines QuickTime-Films sowie die verfügbaren Exportoptionen beschrieben.

Mit der Exportoption QuickTime Movie wird ein Standard-QuickTime-Film erstellt, der die Mediendateien und die QuickTime-Verpackung kombiniert. Mit diesem Verfahren können Sie alle relevanten Daten in einer Datei exportieren. Falls Sie mit Avid-OMFI-Medien arbeiten, die in Ihrem lokalen System verfügbar sind, sollten Sie evtl. das QuickTime-Referenzformat in Betracht ziehen. Siehe **„QuickTime-Referenzfilme“ auf Seite 19-12**.

So exportieren Sie Material als QuickTime Movie:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:

   Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld, und deaktivieren Sie alle anderen. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld QuickTime Export Settings die Option Use Enabled Tracks ausgewählt ist. Sie können diese Option vor dem Export wählen.

   Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken. Wenn Sie nur eine IN- und keine OUT-Marke setzen, wird der Clip bzw. die Sequenz von der IN-Marke bis zum Ende exportiert. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld QuickTime Export Settings die Option Use Marks ausgewählt ist.

   Deaktivieren Sie zum Exportieren des gesamten Clips bzw. der Sequenz im Dialogfeld QuickTime Export Settings die Optionen Use Enabled Tracks und Use Marks, und vergewissern Sie sich, dass die oberste Spur überwacht wird.

Sie können QuickTime-Dateien mit der Drag-und-Drop-Methode exportieren. Siehe **„Exportieren mit Drag&Drop“ auf Seite 19-46**.

2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

3. Wählen Sie die Exporteinstellungen mit einer der folgenden Methoden aus:

   Wenn Sie bereits eine QuickTime-Vorlage erstellt haben, wählen Sie eine Einstellung aus dem Popup-Menü Export Setting und klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

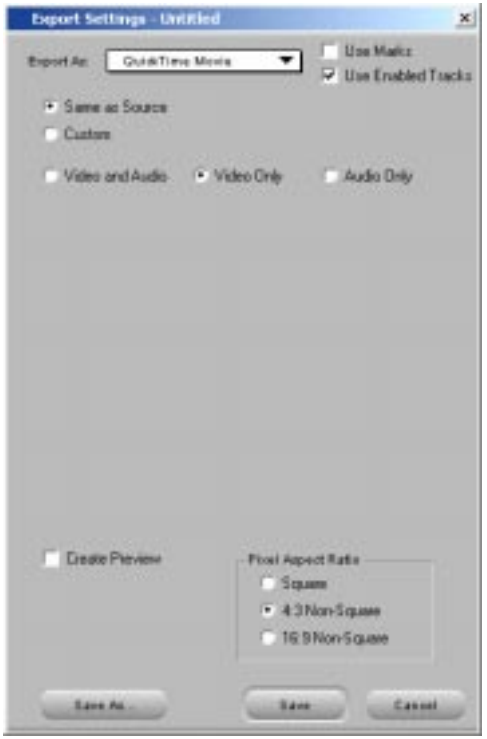
   Wenn Sie eine Einstellung überprüfen oder bearbeiten möchten, fahren Sie mit Schritt 4 fort.

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

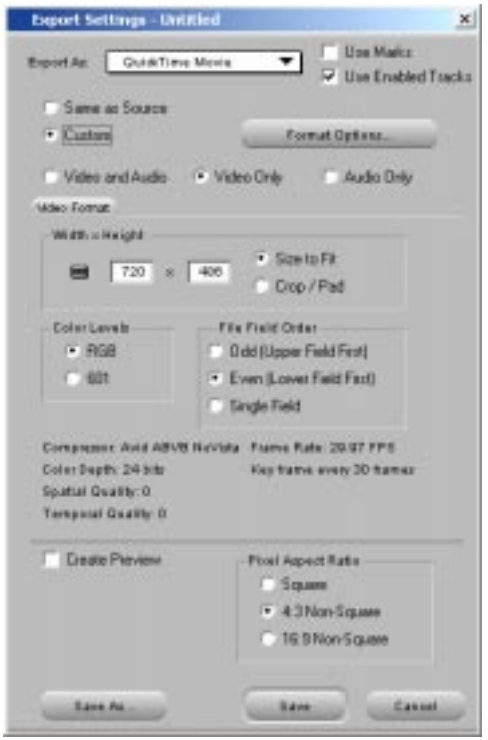
Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

5. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option QuickTime Movie.

Wenn Sie zusätzliche QuickTime-Exportformate installiert haben, werden diese im Popup-Menü mit einer Tilde (~) vor ihren Namen angezeigt. Dies bedeutet, dass sie nicht mit Avid Xpress DV autorisiert wurden und von Avid nicht unterstützt werden.



QuickTime Movie (Same as Source)



QuickTime Movie (Custom)

6. Wählen Sie die Option Same as Source, um die Auflösung der Originaldatei zu verwenden, oder die Option Custom, um die Einstellungen anzupassen.

7. (Optional) Klicken Sie auf Format Options und wählen Sie die gewünschten Einstellungen im Dialogfeld Movie Settings (siehe **Table 19-3** und **Table 19-4**).
8. Wählen Sie weitere Optionen (siehe **Table 19-2**).
9. Klicken Sie zweimal hintereinander auf Save.

   Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Kommt es während des Exportvorgangs zu einem Stromausfall oder einem Anwendungsfehler, ist die gesamte Datei unbrauchbar. Sie müssen dann den Export wiederholen. Eine Ausnahme ist eine sequentielle Dateisequenz, bei der bis zum Zeitpunkt des Fehlers alle Bilder brauchbar sind.

Table 19-2 beschreibt die Exportoptionen, die verfügbar sind, wenn Sie im Dialogfeld Export Settings die Option QuickTime Movie wählen.

Tabelle 19-2 Exportoptionen für QuickTime Movies

Option	Suboption	Beschreibung
Use Marks		Wenn Sie diese Option wählen, benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Use Enabled Tracks		Wenn diese Option aktiviert ist, exportiert das System nur die aktuell aktivierten Spuren für eine ausgewählte Sequenz bzw. einen ausgewählten Clip. Deaktivieren Sie diese Option zum Exportieren aller Spuren des Clips bzw. der Sequenz.

Tabelle 19-2 Exportoptionen für QuickTime Movies (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
Same as Source		Wenn Sie diese Option aktivieren, kopiert das System die Mediendateien direkt, ohne die Auflösung zu ändern. Dies ist eine schnelle Methode, bei der die Ausgabedatei dieselbe Bildqualität aufweist wie die Originaldatei. Die Verwendung von Same as Source empfiehlt sich, wenn Sie das Video in einem anderen System mit einer Drittanwendung, wie z.B. After Effects® oder Media Cleaner weiterverarbeiten möchten.
Custom		Wenn Sie diese Option aktivieren, dekomprimiert das System die Dateien, verarbeitet sie und komprimiert sie erneut in der gewünschten Auflösung. Diese Methode ist langsamer und bringt oft Qualitätsverluste mit sich. Sie sollten diese Option nur verwenden, wenn Sie einen Clip oder eine Sequenz direkt in ein bestimmtes Dateiformat exportieren müssen.
Format Options		Klicken Sie auf die Schaltfläche Format Options, um das Dialogfeld Movie Settings zu öffnen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Auswählen von QuickTime-Codecs“ auf Seite 19-24**.
Video and Audio		Wählen Sie diese Option, wenn sowohl das Audio- als auch das Videomaterial exportiert werden soll.
Video Only		Wählen Sie diese Option, wenn nur das Videomaterial exportiert werden soll. Wählen Sie diese Option beispielsweise, wenn Sie Effekte in einer anderen Anwendung hinzufügen oder nur die Videospur in einem Multimedia-Projekt verwenden möchten.
Audio Only		Wählen Sie diese Option, wenn nur das Audiomaterial exportiert werden soll. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie in einer anderen Anwendung Audio verwenden oder nachbearbeiten bzw. nur die Audiospur in einem Multimedia-Projekt verwenden möchten.

Tabelle 19-2 Exportoptionen für QuickTime Movies (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
Video Format	Width x Height	Wählen Sie diese Option zum Bestimmen der Breite des Clips. **Size to Fit**: Durch diese Option werden die Breite und die Höhe den Vorgaben entsprechend angepasst. Sie können selbst Werte eingeben oder vordefinierte Werte aus dem Schnellmenü wählen. *Die Werte im Schnellmenü geben einen typischen Verwendungszweck für jede Größe vor, z.B. 320 x 240 (Internet video, large).* **Crop/Pad**: Durch diese Option wird das System angewiesen, keine Skalierung oder Größenanpassung der Bilder vorzunehmen. Falls erforderlich, werden am oberen und unteren Bildrand schwarze Balken hinzugefügt, um die korrekte Größe zu erhalten.
	Color Levels	Mit dieser Option können Sie die Farbe auf RGB oder ITU-R 601 einstellen.
	File Field Order	Mit diesen Optionen können Sie festlegen, welches Halbbild beim Export das oberste sein soll. Für 24p- oder 25p-Projekte stehen diese Optionen nicht zur Verfügung; alle Halbbilder werden automatisch als progressive (Stand-) Bilder exportiert. **Odd (Upper Field First)**: Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem PAL-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das oberste Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die ungeraden Zeilen des Bilds (ausgehend von 1 gezählt). Die Zeilen von Halbbild 2 sind die geraden Zeilen. **Even (Lower Field First)**: Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem NTSC-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das untere Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die geraden Zeilen des Bilds. Die Zeilen von Halbbild 2 sind die ungeraden Zeilen. **Single Field**: Wählen Sie diese Option, wenn die Ausgabedatei nur Halbbild 1 enthalten soll. In diesem Fall wird ein einzelnes Halbbild mit 243 Zeilen für NTSC (288 Zeilen für PAL) der Größe des Bildes (entsprechend den Breiten- und Höhenangaben) angeglichen.
Create Preview		Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Vorschau des QuickTime-Films erstellen möchten.

Tabelle 19-2 Exportoptionen für QuickTime Movies (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
Pixel Aspect Ratio		Mit dem Pixel-Seitenverhältnis können Sie Video skalieren: Square, 4:3 Non-Square oder 16:9 Non-Square. Das Pixel-Seitenverhältnis ermöglicht die Steuerung des Anzeigeformats, ohne dass Sie die Originaldatei verändern müssen. Diese Funktion erstellt Metadaten, d.h. zusätzliche Daten, die mit dem QuickTime-Film gespeichert werden. Einige Anwendungen wie QuickTime Player und Avid ePublisher können diese Metadaten interpretieren und das Bild während der Anzeige skalieren. Das Pixel-Seitenverhältnis ist nützlich für die Option Same as Source, da mit dieser Option auch das Originalformat erhalten bleibt.

Table 19-3 beschreibt die Optionen im Dialogfeld Movie Settings, das geöffnet wird, wenn Sie im Dialogfeld Export Settings auf Format Options klicken.

Tabelle 19-3 Einstellungen für QuickTime Movies

Option	Suboption	Beschreibung
Video		
Settings	Compression Settings	Siehe **„Auswählen von QuickTime-Codecs“ auf Seite 19-24**.
Filter	Choose Video Filter	Mit dieser Option können Sie beim Exportieren einen einzelnen Effektfilter anwenden.
Size	Export Size Settings	Sie können zwar die Größe in QuickTime festlegen, Avid empfiehlt jedoch, diese Einstellung im Dialogfeld Export Settings in den Feldern Width und Height vorzunehmen. Beide Einstellungen haben den gleichen Effekt, wobei die QuickTime-Größeneinstellung die Avid-Größeneinstellung außer Kraft setzt.
Audio		

Tabelle 19-3 Einstellungen für QuickTime Movies (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
Settings	Compressor	Wählen Sie eine Audiokomprimierungseinstellung für den Export.
Prepare for Internet Streaming	Fast Start	Mit dieser Option kann ein Film über das Internet abgespielt werden, ohne dass zuvor der ganze Film heruntergeladen werden muss. Dieses Verfahren wird als „progressiver Download“ bzw. „HTTP-Streaming“ bezeichnet und erfordert keinen Video-Streaming-Server.
	Fast Start - Compressed header	Eine geeignetere Option für den „progressiven Download“. Diese Option funktioniert wie Fast Start (siehe oben), komprimiert aber die Kopfzeileninformationen. Die Kopfzeile ermöglicht den Beginn der Wiedergabe, bevor der gesamte Film heruntergeladen ist. Wenn die Kopfzeile komprimiert ist, kann sie schneller heruntergeladen werden. Dies ist besonders wichtig für lange Filme (solche, die länger sind als ein paar Minuten).
	Hinted Streaming	Wählen Sie diese Option, wenn Sie die exportierte Datei auf einem Streaming-Video-Server ablegen. Liegt nicht für jede Spur im Film eine Hint-Spur vor, wird die Datei nicht gestreamt. Mit Hilfe der Hint-Spuren kann der Streaming-Video-Server die Datei in einzelne Pakete zerlegen. Eine Datei mit „Hinted Streaming“ wird ebenfalls als progressiver Download wiedergegeben. Die Wiedergabe ist wahrscheinlich langsamer als bei Fast Start, da der Film zusätzliche Daten enthält und somit größer ist. Klicken Sie zum Einstellen weiterer Optionen auf Track Hinter Settings. Das Dialogfeld RTP (Real Time Protocol) Track Settings wird geöffnet. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Online-Hilfe zu QuickTime unter: http://www.apple.com/quicktime/products/tutorials/hinttracks.html.

Auswählen von QuickTime-Codecs

Ihr Avid-System enthält viele Codecs, die Sie zum Komprimieren und Exportieren Ihrer Sequenz verwenden können. Siehe **„Informationen zu Avid-Codecs“ auf Seite 19-74**.

So greifen Sie auf die QuickTime-Codecs zu:

1. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

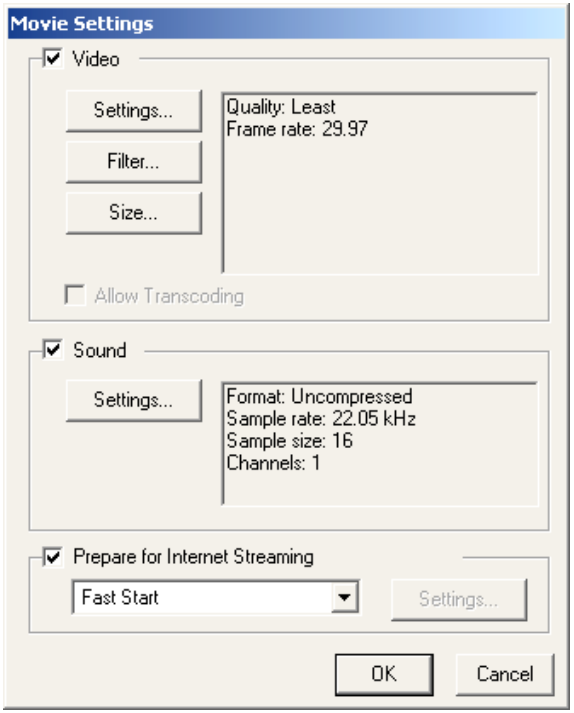
   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

3. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option QuickTime Movie.

4. Wählen Sie Custom.

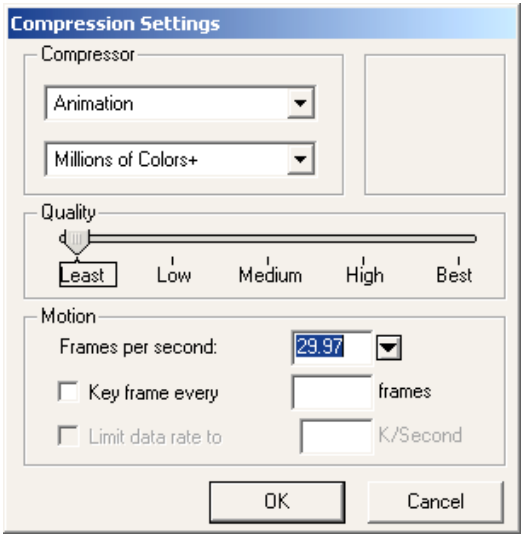
5. Klicken Sie auf Format Options.

   Das Dialogfeld Movie Settings wird angezeigt.



6. Klicken Sie im Videobereich auf die Schaltfläche Settings.

Das Dialogfeld Compression Settings wird geöffnet.



7. Wählen Sie die gewünschten Einstellungen aus (siehe **Table 19-4**).
8. Klicken Sie auf OK.

   Das Dialogfeld Movie Settings wird geöffnet.
9. Klicken Sie auf OK, um zum Dialogfeld Export Settings zurückzukehren. Informationen zum Exportieren als QuickTime-Film finden Sie unter **„Exportieren als QuickTime-Film“ auf Seite 19-17**.

Tabelle 19-4 Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung

Formatoption	Suboption	Beschreibung
Compressor	Animation	Für hohe Bildqualität bei verlustfreier Datenkomprimierung (es gehen keine Bilddaten verloren). Verwendet RLE-Kodierung (Run-Length-Encoded) für jedes Pixel, so dass die Dateigröße etwa 70 bis 95 % der unkomprimierten Datei beträgt. Bei der maximalen Qualitätseinstellung ist dies eine verlustfreie Komprimierung, bei der keine Bilddaten verloren gehen. Weitere Informationen finden Sie unter der Option Quality in dieser Tabelle.
	Apple Photo-JPEG	Für Komprimierung mittlerer Qualität mit Verlusten (einige Bildinformationen gehen verloren), die bei der Wiedergabe mittlere Anforderungen an Speicherplatz und Datendurchsatz stellt. Verwendet den JPEG-Algorithmus (Joint Photographic Experts Group) zur Bildkomprimierung. Die Dateigröße beträgt damit etwa 20 bis 30 % der unkomprimierten Datei. Einige Daten gehen bei der Komprimierung verloren, und der Exportvorgang dauert länger (normalerweise sechsmal so lang wie bei der Animation-Komprimierung).
	Avid Meridien Compressed	Für eine Komprimierung, die mit anderen Avid-Produkten kompatibel ist. Ermöglicht schnellen Import. Siehe **„Avid-Codecs für QuickTime“ auf Seite 19-74**.
	Avid Meridien Uncompressed	Für eine 1:1-Auflösung. Ermöglicht schnellen Import. Siehe **„Avid-Codecs für QuickTime“ auf Seite 19-74**. *Soll beim Export die Auflösung des aktuellen Clips beibehalten werden, wählen Sie Same as Source anstelle von Custom aus. Siehe **„Exportieren als QuickTime-Film“ auf Seite 19-17**.*
	Avid ABVB NuVista	Für Rückwärts-Kompatibilität mit Systemen, die AVRs verwenden.

Tabelle 19-4 Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung (Forts.)

Formatoption	Suboption	Beschreibung
	BMP	Für interne Kodierung von einzelnen Bildern als BMP-Dateien (Bitmap-Format von Windows).
	Cinepak	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn hohe Qualität nicht erforderlich ist, z.B. für Präsentationen, Ausbildungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte. Verwendet einen Komprimierungsalgorithmus, der für die Wiedergabe von CD-ROM optimiert wurde.
	Component Video	Für hohe Bildqualität bei verlustfreier Datenkomprimierung (es gehen keine Bilddaten verloren). Verwendet denselben Algorithmus wie die Animation-Methode, speichert aber die Datei im YUV RLE-Format, das die Luminanz von der Chrominanz trennt. Alle QuickTime-Anwendungen können dieses Format lesen, aber nicht alle können in diesem Format speichern.
	DV-NTSC DV-PAL	Zum Speichern von Originalmaterial oder bearbeitetem DV-Filmmaterial (Digital Video) in Quick Time-Dateien.
	Grafiken	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn hohe Qualität nicht erforderlich ist, z.B. für Präsentationen, Ausbildungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte. Verwendet eine eingeschränkte Version der Farbpalette (16 Farben) der Komprimierungsart Animation.
	H.261	Für Videokonferenzen bei niedriger Qualität.
	H.263	Für Videokonferenzen. Optimiert für niedrige Datenraten und wenig Bewegung.
	Intel Indeo Video 4.4	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn hohe Qualität nicht erforderlich ist, z.B. für Präsentationen, Ausbildungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte. Dateien werden nicht mit den Bildgrößen 720 x 540 und 720 x 486 exportiert, obwohl diese Größen angegeben sind.

Tabelle 19-4 Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung (Forts.)

Formatoption	Suboption	Beschreibung
	Motion JPEG A	Für Komprimierung mittlerer Qualität mit Verlusten (einige Bildinformationen gehen verloren), die viel Speicherplatz und zusätzliche Hardware-Unterstützung für Echtzeitwiedergabe benötigt. Motion JPEG (M-JPEG) ist eine Variante der ISO JPEG-Spezifikation zur Verwendung in digitalem Video. Das als Standard für Motion JPEG angesehene Format A wird von Prozessoren der Zoran Corporation und von C-Cubed, Inc., unterstützt.
	Motion JPEG B	Für Komprimierung mittlerer Qualität mit Verlusten (einige Bildinformationen gehen verloren), die viel Speicherplatz und zusätzliche Hardware-Unterstützung für Echtzeitwiedergabe benötigt. Motion JPEG (M-JPEG) ist eine Variante der ISO JPEG-Spezifikation zur Verwendung in digitalem Video. Format B kann nicht dieselben Marker verwenden wie ISO JPEG und Format A; es wird von Prozessoren der LSI Logic Corporation unterstützt.
	Keine	Keine Datenkomprimierung und deshalb sehr große Dateien.
	Planar RGB	Für hohe Bildqualität bei verlustfreier Datenkomprimierung (es gehen keine Bilddaten verloren). Führt zu größeren Dateien. Kodiert jede Bildfläche einzeln mit der RLE-Kodierung (Run-Length-Encoded). Am häufigsten bei Photoshop-Dateien eingesetzt, die normalerweise mit dem Planar Run Length-Algorithmus gespeichert werden.
	PNG	Portable Network Graphics. Ersetzt GIF als Bitmap-Standbildformat für neuere Internet-Browser.

Tabelle 19-4 Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung (Forts.)

Formatoption	Suboption	Beschreibung
	Sorensen Video	Für mittlere Qualität und Komprimierung mit Verlusten (einige Bildinformationen gehen verloren), die wenig Speicherplatz und Datendurchsatz für die Wiedergabe benötigt. Dieser Codec ist besonders für die Ausgabe über das Internet bzw. CD-ROM geeignet und wird für Review & Approval-Dateien empfohlen (siehe **„Review & Approval-Service“ auf Seite 19-37**).
	TGA	Speichert die exportierte Datei im Targa®-Format.
	TIFF	Tagged Image Format. Ein plattformübergreifendes Bitmap-Standbildformat, das häufig in der PrePress-Produktion (Druckvorstufen) verwendet wird.
	Video	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn hohe Qualität nicht erforderlich ist, z.B. für Präsentationen, Ausbildungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte.
Colors		Wählen Sie die Farben, die in die exportierte Datei aufgenommen werden sollen. Die Auswahlmöglichkeiten hängen vom ausgewählten Codec ab. Manche Codecs haben nur eine Farbeinstellung. Beim Sorensen-Codec wird automatisch die Einstellung Millions of Colors ausgewählt. Aktivieren Sie nicht die Option Millions of Colors +. Mit dieser Option wird ein Alpha-Kanal erstellt, der nicht für den Export aus dem Avid-System benutzt wird. Wenn Sie einen der Avid-Codecs für QuickTime mit anderen Anwendungen verwenden, die Alphakanäle unterstützen, können Sie die Option Millions of Colors + aktivieren, um einen Alphakanal zu erstellen, der sich in Avid importieren lässt.

Tabelle 19-4 Einstellungen für die QuickTime-Komprimierung (Forts.)

Formatoption	Suboption	Beschreibung
Quality		Klicken Sie auf die Option, und ziehen Sie diesen Schieberegler, um die Bildqualität für die exportierte Datei anzupassen. Die Auswahlmöglichkeiten hängen vom ausgewählten Codec ab. Manche Codecs haben nur eine Qualitätseinstellung. Wenn Sie Avid Meridien Compressed oder Uncompressed ausgewählt haben, wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die Auflösung angeben können.
Motion	Frames per second	Wählen Sie eine Bildrate aus dem Popup-Menü. Wählen Sie 30 für bewegtes Video bzw. Animation. Eine Bildrate von 29,97 entspricht der Standardbildrate für NTSC Video.
	Key Frame Every *n* frames	Verwenden Sie diese Option, damit das System Keyframes als Referenz für die folgenden Bilder verwendet. Geben Sie die Häufigkeit der Keyframes als numerischen Wert ein.

Erstellen von Dateien für eine DVD

Wenn Sie eine Sequenz auf einer DVD speichern wollen, wählen Sie im Menü File den Befehl Create DVD. Abhängig von der vorhandenen Hardware und Software können Sie:

- die Sequenz von Avid Xpress DV aus direkt auf eine DVD brennen
- einen DVD-Datenträger erstellen, den Sie auf ein anderes System verschieben können
- mit dem Befehl Create DVD die entsprechenden MPEG-2- und WAVE-Dateien erzeugen

So erstellen Sie Dateien für eine DVD:

1. Bevor Sie die DVD-Dateien erstellen, sollten Sie eine MPEG-2-Exporteinstellung anlegen und auswählen. Siehe **„Erstellen einer neuen Exporteinstellung“ auf Seite 19-52**.

2. Wählen Sie eine Sequenz in einer Bin.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Create DVD.

   Das Dialogfeld Create DVD wird geöffnet.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
   - **Create DVD Volume and Write to DVD:** Haben Sie Hardware zum Brennen von DVDs an Ihr Avid-System angeschlossen, können Sie mit dieser Option die erforderlichen Dateien erzeugen und direkt an die DVD-Schreib-Hardware senden. Vergewissern Sie sich zuvor, dass die Hardware auch wirklich angeschlossen und betriebsbereit ist.
   - **Create DVD Volume on Disk:** Ist keine DVD-Brenn-Hardware am Avid-System angeschlossen, können Sie mit dieser Option einen DVD-Datenträger erstellen. Sie können dann diesen DVD-Datenträger auf ein System verschieben, das mit Hardware und Software zum DVD-Brennen ausgestattet ist.
   - **Export MPEG2 and WAVE Files:** Wenn Sie die Sequenz in ein Format exportieren möchten, das mit einem DVD-Autorenpaket (z.B. DVDit! von Sonic Solutions) bearbeitet werden kann, wählen Sie diese Option.
5. Wählen Sie einen Ordner zum Speichern der erstellten Dateien.
6. Wählen Sie im Popup-Menü Export Setting eine MPEG-2-Exporteinstellung aus.
7. (Optional) Klicken Sie auf Modify, um Änderungen an den Exporteinstellungen im Dialogfeld Export Settings vorzunehmen.
8. Klicken Sie zum Starten des Exportvorgangs auf OK.

   Mit Hilfe einer Statusanzeige können Sie den Fortschritt des Exports verfolgen.



Die Exportdauer hängt von der Länge des Materials ab, das Sie exportieren. Beispielsweise kann das Exportieren einer 3-minütigen Sequenz länger als eine Stunde dauern.

Das System rendert dabei sämtliche Effekte und erstellt MPEG-2-Dateien aus dem Videomaterial sowie. wav-Dateien aus dem Audiomaterial.

Wenn Sie die Option Create DVD Volume on Disk wählen, erstellt das System den Ordner DVDVolume, der die folgenden beiden Ordner enthält:

- AUDIO_TS
- VIDEO_TS

Verwenden Sie die Ordner AUDIO_TS und VIDEO_TS in der Anwendung zum DVD-Brennen, um die DVD zu erstellen.



Das System erstellt einen weiteren Ordner zum Speichern des Ordners DVDVolume, dessen Name auf dem Namen der Sequenz basiert. Diesen Namen können Sie im Dialogfeld Create DVD überprüfen.



Mit Hilfe der Option Create DVD Volume on Disk können Sie außerdem die ausgegebenen MPEG-2- und. wav-Dateien speichern. Das System öffnet ein entsprechendes Dialogfeld, wenn der Datenträger erstellt wurde.

Exportieren von Videomaterial im Format DV Stream

Das Format DV Stream wird häufig für die Verteilung auf CD-ROM oder über das Internet verwendet. Verwenden Sie diese Option beim Exportieren von Videomaterial, das mit anderem Material im DV-Format kombiniert oder verarbeitet werden soll. Für diese Option ist eine Videospur erforderlich.

So exportieren Sie Videomaterial im Format DV Stream:

1. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

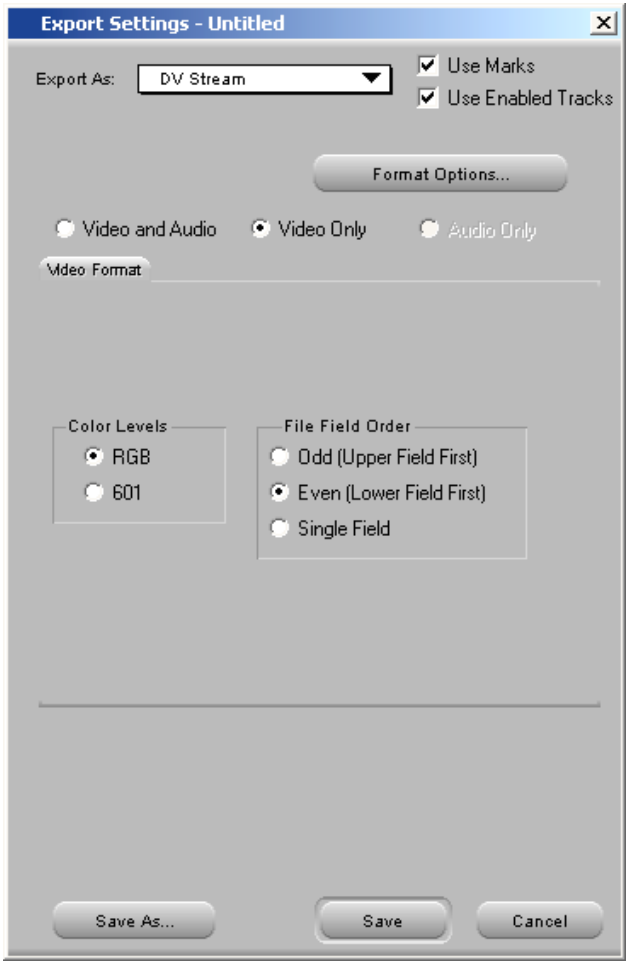
2. Wählen Sie die Exporteinstellungen mit einer der folgenden Methoden aus:

   Wenn Sie bereits eine Einstellung erstellt haben, wählen Sie diese aus dem Popup-Menü Export Setting, und fahren Sie mit Schritt 7 fort.

   Wenn Sie eine Einstellung überprüfen oder bearbeiten möchten, fahren Sie mit Schritt 4 fort.

3. Klicken Sie auf Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.



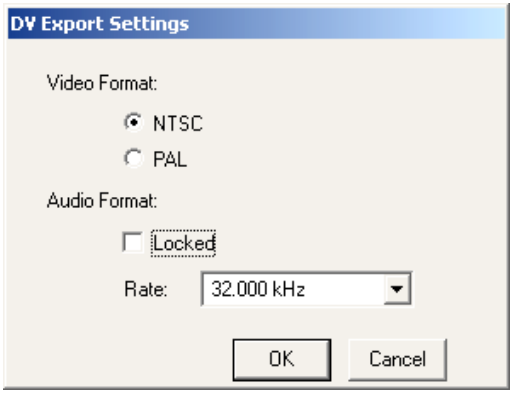
4. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option DV Stream.
5. Wählen Sie die gewünschten Optionen (siehe **Table 19-5**).

Tabelle 19-5 Dialogfeld Export Settings (DV Stream-Optionen)

Option	Beschreibung
Use Marks	Wenn Sie diese Option wählen, benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Use Enabled Tracks	Wenn Sie diese Option wählen, benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Format Options	Klicken Sie auf diese Schaltfläche und wählen Sie ein Audio- und ein Videoformat für den Export.
Color Levels	Mit dieser Option können Sie die Farbe auf RGB oder ITU-R 601 einstellen.
File Field Order	Mit diesen Optionen können Sie festlegen, welches Halbbild beim Export das oberste sein soll. Für 24p- oder 25p-Projekte stehen diese Optionen nicht zur Verfügung; alle Halbbilder werden automatisch als progressive (Stand-) Bilder exportiert. **Odd (Upper Field First)**: Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem PAL-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das oberste Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die ungeraden Zeilen des Bilds (ausgehend von 1 gezählt). Die Zeilen von Halbbild 2 sind die geraden Zeilen. **Even (Lower Field First)**: Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem NTSC-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das untere Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die geraden Zeilen des Bilds. Die Zeilen von Halbbild 2 sind die ungeraden Zeilen. **Single Field**: Wählen Sie diese Option, wenn die Ausgabedatei nur Halbbild 1 enthalten soll. In diesem Fall wird ein einzelnes Halbbild mit 243 Zeilen für NTSC (288 Zeilen für PAL) der Größe des Bildes (entsprechend den Breiten- und Höhenangaben) angeglichen.

6. Klicken Sie auf Format Options.

   Das Dialogfeld DV Export Settings wird geöffnet.



7. Wählen Sie ein Video- und ein Audioformat. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen Locked, wenn Sie eine DV-Kamera verwenden, die entsperrtes Audiomaterial benötigt.
8. Klicken Sie auf OK und dann auf Save.

   Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Review & Approval-Service

Über das Avid-System und die Website von Avid Production Network (www.AvidProNet.com™) können Sie auf einfache Weise während der Produktion die erforderlichen Tests und Genehmigungen für Ihr Material erhalten. Die von Ihnen bestimmten Tester können das Material auf der AvidProNet-Website testen und ihre Kommentare hinzufügen. Sie können diese Kommentare dann über das Fenster Locators im Avid-System einsehen.

Der Review & Approval-Service von AvidProNet ist gebührenpflichtig.

Damit Sie das Testkommentar- und Genehmigungsverfahren nutzen können, müssen Sie und Ihre Tester ein E-Mail-Konto besitzen, sich als AvidProNet Review & Approval-Benutzer registrieren lassen und die AvidProNet Review & Approval-Software installieren.

Laden von Review & Approval-Kommentaren

So erhalten Sie Testkommentare und Materialgenehmigungen:

1. Exportieren Sie die zu testende Sequenz als QuickTime Progressive-Download (Fast Start).

   Informationen zur Option Fast Start finden Sie unter **„Auswählen von QuickTime-Codecs“ auf Seite 19-24**.

2. Laden Sie den QuickTime-Film (die zu testende Datei) auf www.AvidProNet.com hoch und starten Sie den Testvorgang, indem Sie den Anweisungen auf der Website folgen.

   Die AvidProNet-Website schickt eine E-Mail an die ausgewählten Tester. Diese E-Mail enthält einen Link zur AvidProNet-Website, damit die Tester auf die zu testenden Dateien zugreifen können.

3. (Optional) Wurde die Datei mit einem Kennwort versehen, senden Sie dieses an die Tester.

4. Geben Sie dann den Testern folgende Anweisungen:

   a. Folgen Sie den Anweisungen auf der AvidProNet-Website, um die Seite zu laden, die die zu prüfende Datei enthält.

   b. Fügen Sie dem Testmaterial Kommentare hinzu. Verwenden Sie dazu das entsprechende Programm der Review & Approval-Software.

      Das Prüfprogramm speichert die Kommentare des Testers in der AvidProNet-Datenbank.

      Wenn der Tester den Prüfvorgang abgeschlossen hat, erhalten Sie automatisch eine E-Mail, in der Ihnen mitgeteilt wird, dass die Kommentare nun verfügbar sind.

Weitere Informationen zum Prüfprogramm finden Sie auf der AvidProNet-Website.

5. Speichern Sie die Kommentare in einer Review & Approval-Datei auf einem lokalen Laufwerk.



Review & Approval-Dateien haben normalerweise die Dateinamenerweiterung. rna.

6. Öffnen Sie das Fenster Locators und zeigen Sie die Kommentare an (siehe **„Öffnen von Review & Approval-Dateien“ auf Seite 19-39**).

   An jedem Bild der Sequenz, dem der Tester einen Kommentar hinzugefügt hat, erscheint ein Locator.

   Weitere Informationen zum Fenster Locators finden Sie unter **„Fenster Locators“ auf Seite 12-45**.

Öffnen von Review & Approval-Dateien

Sie können die Kommentare der Tester im Fenster Locators anzeigen und bearbeiten. Es gibt zwei Möglichkeiten zum Öffnen von Review & Approval-Dateien im Fenster Locators:

- Wählen Sie im Schnellmenü des Fensters Locators bzw. im Menü File den Befehl Import R&A File.
- Ziehen Sie die Review & Approval-Datei in das Fenster Locators.

So öffnen Sie eine Review & Approval-Datei im Fenster Locators:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Locators.

   Das Fenster Locators wird geöffnet.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu und wählen Sie den Befehl Import R&A bzw. wählen Sie ihn im Menü File.

   Ein Dialogfeld wird geöffnet.

3. Öffnen Sie den Ordner, in dem sich die Review & Approval-Datei befindet, und markieren Sie diese.
4. Klicken Sie auf Open.

   Die Kommentare in der Review & Approval-Datei erscheinen im Fenster Locators.

So öffnen Sie eine Review & Approval-Datei mit Drag&Drop:

1. Wählen Sie im Menü Tools den Befehl Locators.

   Das Fenster Locators wird geöffnet.
2. Öffnen Sie den Ordner, der die Review & Approval-Datei enthält und positionieren Sie ihn so, dass das Fenster Locators sichtbar ist.
3. Markieren Sie die anzuzeigende Review & Approval-Datei.
4. Ziehen Sie die Review & Approval-Datei in das Fenster Locators und lassen Sie die Maustaste los.

   Die Kommentare in der Review & Approval-Datei erscheinen im Fenster Locators.

Anzeigen von Informationen im Fenster Locators

Sie können für jeden im Fenster Locators angezeigten Locator Erstellungsinformationen aufrufen. Dies ist hilfreich, wenn Sie den Review & Approval-Vorgang ausführen.

So zeigen Sie Informationen zu einem Locator an:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu im Fenster Locators, und wählen Sie die Option Details.

Die Spalten User, Date und Time werden im Fenster Locators angezeigt.



Die Kommentare in der Review & Approval-Datei erscheinen als Locators in Avid Xpress DV.

Weitere Informationen zum Fenster Locators finden Sie unter **„Fenster Locators“ auf Seite 12-45**.

Locator-Farben und Review & Approval-Dateien

Sie können die Farbe für die Locators in der nächsten Review & Approval-Datei bestimmen, die geöffnet wird. Sie können außerdem die Farbe der markierten Locators im Fenster Locators ändern.

Sie haben folgende Möglichkeiten zum Ändern der Locator-Farben bzw. der Farbe der markierten Locators im Fenster Locators:



Klicken Sie im Fenster Locators auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie die Option Import R&A Color.

Wählen Sie im Menü File die Option Import R&A Color.

Es erscheint ein Menü mit den verfügbaren Farben. Das System zeigt standardmäßig die nächste Farbe in der Liste an, wenn Sie eine neue Review & Approval-Datei öffnen.



Gibt es für ein Bild mehr als einen Kommentar, werden diese Kommentare von Avid Xpress DV schwarz markiert.

Mixdown von Videospuren

Mit einem Video-Mixdown können Sie mehrere Spuren in einem einzelnen neuen Masterclip kombinieren. Dies ist vor allem beim Aufbau von Effekten auf mehreren Ebenen, beim Konsolidieren und beim Export und Austausch von Material von Vorteil.



Wenn Sie einen Mixdown von Videospuren durchführen, können Sie die einzelnen Spuren später nicht mehr trennen, um sie einzeln zu bearbeiten. Verwenden Sie diese Funktion nur in der Endphase der Bearbeitung, wenn Sie keine Änderungen mehr durchführen müssen, oder um eine Kopie für die Vorschau anzufertigen.

So führen Sie einen Video-Mixdown aus:

1. Rendern Sie alle erforderlichen Effekte. Weitere Informationen finden Sie im *Handbuch Avid Xpress DV Effekte.*
2. Markieren Sie die zu mischenden Spuren.

Vergewissern Sie sich, dass die Schaltfläche Record Track Monitor im Spurenauswahl-Bedienfeld sich auf der obersten Spur befindet, die Sie mischen möchten. Der Video-Mixdown verläuft von der überwachten Spur nach unten, wobei die Spurenauswahl unberücksichtigt bleibt.

3. Bestimmen Sie mit Hilfe einer IN- und einer OUT-Marke den Bereich, auf den der Mixdown angewendet werden soll.
4. Wählen Sie im Menü Clip die Option Video Mixdown.

   Das Dialogfeld Video Mixdown wird geöffnet.



5. (Optional) Wählen Sie im Popup-Menü Target Bin eine andere Bin.
6. Wählen Sie zum Speichern des neuen Masterclips ein Ziellaufwerk aus dem Popup-Menü Target Drive.
7. Klicken Sie auf OK.

   Eine Statusanzeige erscheint, die den aktuellen Stand des Video Mixdown anzeigt. Nach Beenden des Mixdowns erscheint in der

Bin ein neuer Clip zusammen mit der Sequenz, und auf dem Ziellaufwerk wird eine neue Mediendatei erstellt.

Exportieren von Bildern, Clips und Sequenzen

Informationen zu Drag&Drop finden Sie unter **„Exportieren mit Drag&Drop“ auf Seite 19-46**.

In diesem Abschnitt werden die einzelnen Schritte zum Exportieren von Bildern, Clips und Sequenzen beschrieben. Informationen zum Exportieren für den digitalen Vertrieb im Internet oder auf CD-ROM bzw. DVD finden Sie unter **„Media Cleaner“ auf Seite 19-6** und **„Erstellen von Dateien für eine DVD“ auf Seite 19-31**.

So exportieren Sie Bilder, Clips oder Sequenzen:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:

   Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld, und deaktivieren Sie alle anderen. Stellen Sie sicher, dass Use Enabled Tracks im Dialogfeld Export Settings ausgewählt ist. Sie können diese Option vor dem Export einstellen. Siehe **„Anpassen der Exporteinstellungen“ auf Seite 19-52**.

   Zum Exportieren eines einzelnen Bilds als Grafik können Sie entweder eine IN-Marke setzen, um das markierte Bild aus einer Bin oder einem Monitor zu exportieren, oder den Positionszeiger auf das zu exportierende Bild bewegen. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Marks aktiviert und die Option Sequential Files deaktiviert ist.

   Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken. Wenn Sie nur eine IN- und keine OUT-Marke setzen, wird der Clip bzw. die Sequenz von der IN-Marke bis zum Ende exportiert. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Marks aktiviert ist.

Deaktivieren Sie zum Exportieren des gesamten Clips bzw. der Sequenz im Dialogfeld Export Settings die Optionen Use Enabled Tracks und Use Marks, und vergewissern Sie sich, dass die oberste Spur überwacht wird.



Wenn Sie in eine OMFI-Datei exportieren, brauchen Sie nicht sowohl die Sequenz als auch ihre Originalclips auszuwählen. Markieren Sie nur die Sequenz, um alle benötigten Informationen einschließlich der Referenzclips zu exportieren.

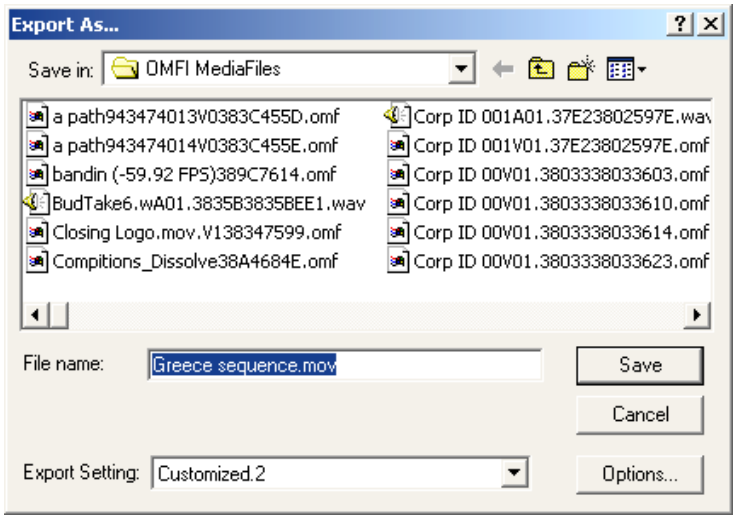
2. Sie haben zwei Möglichkeiten zum Auswählen eines Clips bzw. einer Sequenz:

   Klicken Sie auf den Monitor, der den zu exportierenden Clip bzw. die Sequenz enthält.

   Klicken Sie auf den Clip bzw. die Sequenz in einer Bin. Klicken Sie zum Auswählen mehrerer Clips bzw. Sequenzen bei gedrückter Strg-Taste auf die jeweiligen Einträge.

3. Wählen Sie im Menü File die Option Export oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie Export im Kontextmenü.

   Das Dialogfeld Export As wird mit einem Standardnamen im Textfeld File Name geöffnet.



4. Wählen Sie den Zielordner für die Datei aus.
5. (Optional) Ändern Sie den Dateinamen. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, die vom System vorgeschlagene Dateinamenerweiterung beizubehalten.
6. Wählen Sie im Popup-Menü Export Setting eine Einstellung aus.

   Diese Einstellung bestimmt das Format der exportierten Datei. Die Standardeinstellung trägt die Bezeichnung Untitled.

Das Avid-System enthält mehrere Vorlagen für Exporteinstellungen. Eine Liste der Vorlagen und der enthaltenen Einstellungen finden Sie im Avid Products Collaboration Guide *bzw. auf der* Avid Xpress DV Online Publications-*CD-ROM.*

7. (Optional) Falls Sie die aktuelle Exporteinstellung überprüfen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche Options, um das Dialogfeld Export Settings zu öffnen, sehen Sie sich die Auswahl an, und klicken Sie anschließend auf Save, um zum Dialogfeld Export As zurückzukehren.
8. Klicken Sie auf Save.

Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Das Avid-System speichert den vorläufigen Film, der für einige Formate erstellt wird, in einem temporären Ordner. Achten Sie darauf, dass sich der temporäre Ordner auf einem Laufwerk mit genügend Speicherplatz befindet. Sie können den Pfad für die temporäre Datei im Dialogfeld General Settings anzeigen und ändern. Dieses Dialogfeld wird über die Scroll-Liste Settings aufgerufen.

Verwenden Sie für große Exportdateien QuickTime-Referenzfilme (siehe ***„QuickTime-Referenzfilme“ auf Seite 19-12****).*

Kommt es während des Exportvorgangs zu einem Stromausfall oder einem Anwendungsfehler, ist die gesamte Datei unbrauchbar. Sie müssen dann den Export wiederholen. Eine Ausnahme ist eine sequentielle Dateisequenz, bei der bis zum Zeitpunkt des Fehlers alle Bilder brauchbar sind.

Exportieren mit Drag&Drop

To So exportieren Sie ein Bild, einen Clip oder eine Sequenz mit Drag&Drop:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:

   Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld, und deaktivieren Sie alle anderen. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Enabled Tracks aktiviert ist. Siehe Schritt 2.

   Zum Exportieren eines einzelnen Bilds als Grafik können Sie entweder eine IN-Marke setzen, um das markierte Bild aus einer Bin oder einem Monitor zu exportieren, oder den Positionszeiger auf das zu exportierende Bild bewegen.

Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Marks aktiviert ist.

Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken. Wenn Sie nur eine IN- und keine OUT-Marke setzen, wird der Clip bzw. die Sequenz von der IN-Marke bis zum Ende exportiert. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Marks aktiviert ist.

Deaktivieren Sie zum Exportieren des gesamten Clips bzw. der Sequenz im Dialogfeld Export Settings die Optionen Use Enabled Tracks und Use Marks, und vergewissern Sie sich, dass die oberste Spur überwacht wird.



Mit Drag&Drop können Sie keine Tab-getrennten, sequentiellen oder ALE-Dateien exportieren.



Wenn Sie in eine OMFI-Datei exportieren, brauchen Sie nicht sowohl die Sequenz als auch ihre Originalclips auszuwählen. Markieren Sie nur die Sequenz, um alle benötigten Informationen einschließlich der Referenzclips zu exportieren.

2. Wählen Sie in der Scroll-Liste Settings im Projektfenster die gewünschte Exporteinstellung. Die Standard-Exporteinstellung, die bereits definierten Vorlagen und alle zusätzlichen von Ihnen erstellten Exporteinstellungen erscheinen in der Scroll-Liste Settings**.**

   Nachdem Sie eine Einstellung in der Scroll-Liste Settings ausgewählt haben, gelten diese Parameter als Standardeinstellungen für alle exportierten Dateien, es sei denn, Sie ändern sie während des Exports. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn Sie eine Reihe von Dateien gleichzeitig aus einer Bin exportieren möchten. Doppelklicken Sie zum Anzeigen oder Ändern der Parameter auf die Einstellung.

3. Exportieren Sie das Bild, den Clip oder die Sequenz durch Ziehen an den gewünschten Speicherort (Ordner oder Laufwerk). Wenn Sie mehrere Objekte auswählen möchten, klicken Sie bei

gedrückter Strg-Taste auf die Objekte, und ziehen Sie sie an den neuen Speicherort.

AvidLinks

Mit AvidLinks können Sie Daten von Ihrem Avid-System an andere Avid-Anwendungen senden. Die Option AvidLinks enthält mehrere OMFI-Exportvorlagen. Die erzeugten Dateien sind entweder reine Kompositionen oder Kompositionen mit eingebettetem Audio- bzw. Videomaterial. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Auswählen eines OMFI-Exportverfahrens“ auf Seite 19-55**.

Sie können AvidLinks zum Exportieren in sämtliche in **Table 19-6** aufgelisteten Anwendungen einsetzen.

Tabelle 19-6 Anwendungen für den AvidLinks-Export

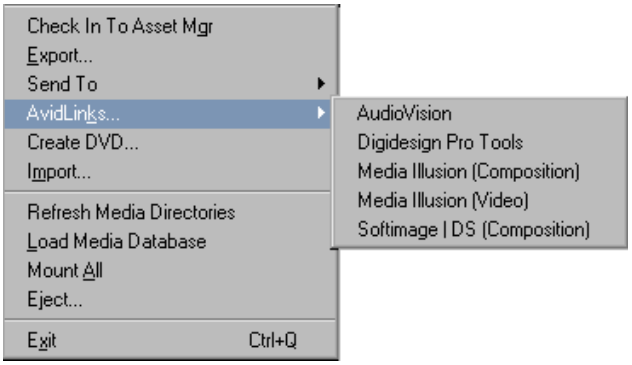
Avid-Anwendung	Ausgabedateiformat	Optionen	Unterstützte Medienobjekte
AudioVision	OMFI		Sequenz oder Masterclip
Digidesign Pro Tools	OMFI	Embed Audio in OMF Interchange® file External Audio Files (native AIFF-C only)	Sequenz oder Masterclip
Media Illusion (Composition)	OMFI		nur Sequenz
Media Illusion (Video)	OMFI	Convert to 1:1[a]	nur Masterclip
Softimage | DS (Composition)	OMFI		nur Sequenz

a. Media Illusion™ 6.0 benötigt unkomprimiertes Material (Auflösung: 1:1). Falls Ihr Material nicht in der Auflösung 1:1 vorliegt, wählen Sie diese Option. Das Avid-System erstellt unkomprimiertes Material für die exportierte Datei.

So verwenden Sie AvidLinks:

1. Wählen Sie in der Bin das zu exportierende Medienobjekt aus.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl AvidLinks.

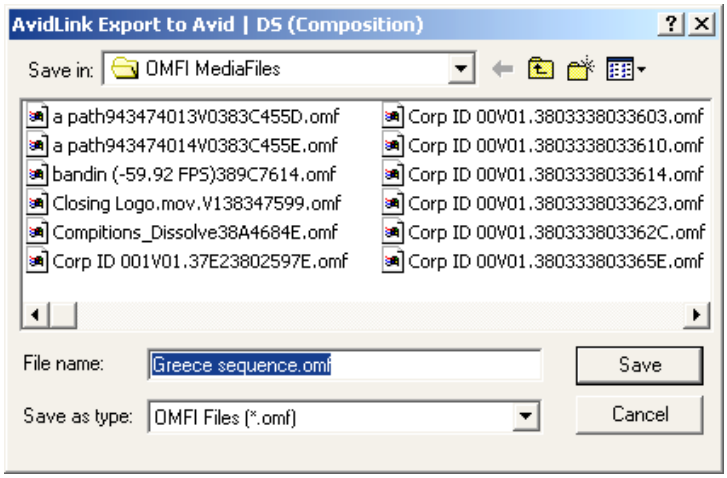
   Das Untermenü AvidLinks wird geöffnet.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um AvidLinks aus dem Kontextmenü aufzurufen.

3. Wählen Sie im Untermenü AvidLinks eine Anwendung aus.

   Das Dialogfeld AvidLink Export To *Anwendungsname* wird mit einem vom Dateityp abhängigen Standardnamen im Textfeld File Name geöffnet.



Softimage | DS und Avid | DS sind identische Anwendungen.

4. (Optional) Ändern Sie den Dateinamen.

   Behalten Sie die Standarddateinamenerweiterung bei.

5. Wählen Sie den Zielordner für die Datei aus.

6. Klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Exportieren von Clips mit OMM

OMM ist nur zusammen mit Avid Unity verfügbar.

Wenn Sie mit Open Media Management (OMM) exportieren, können Sie Clips aus einer Bin in einen Asset Manager (z.B. Avid Unity MediaManager) kopieren („check in“).

Avid Unity MediaManager ist der Asset Manager, der in der Avid Unity MediaNet-Umgebung verwendet wird, zu der auch

Avid Unity-Speicher gehört. Mit MediaManager können Sie auf Masterclips, Sequenzen und andere Medienobjekte in der Avid Unity MediaNet-Umgebung zugreifen. Weitere Informationen finden Sie im *Avid Unity MediaManager User's Guide*.

Exportieren eines Clips mit OMM und Drag&Drop

So exportieren Sie einen Clip mit OMM und Drag&Drop:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf die gewünschte OMM- und eine Exporteinstellung.



Wenn Sie eine OMM-Einstellung wählen, verwendet das Avid-System diesen Speicherort für sämtliche OMM-Importe und -Exporte. Wenn Sie Drag&Drop zum Exportieren von Clips in einen anderen OMM-Pfad verwenden, wird der exportierte Clip an den in der OMM-Einstellung festgelegten Speicherort verschoben.



Informationen zum Ändern der OMM-Einstellungen finden Sie unter ***„Open Media Management (OMM)“ auf Seite 8-18****.*

3. Starten Sie den Browser, und suchen Sie den Asset Manager.
4. Öffnen Sie die Bin, in der sich die zu exportierenden Clips befinden.
5. Klicken Sie in der Bin auf den zu exportierenden Clip, und ziehen Sie ihn in das Asset Manager-Fenster. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf mehrere Clips, um diese gleichzeitig auszuwählen.

   Der exportierte Clip erscheint in der Datenbank des Asset Manager.

Anpassen der Exporteinstellungen

Zusätzlich zur Auswahl von bereits definierten Vorlagen können Sie mit dem Avid-System Ihre Exporteinstellungen anpassen und benennen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

Erstellen einer neuen Exporteinstellung

So erstellen Sie eine neue Exporteinstellung:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf Export.
3. Wählen Sie im Menü Edit den Befehl Duplicate oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl Duplicate.
4. Benennen Sie die Einstellung:
   a. Klicken Sie auf die Spalte für benutzerdefinierte Namen.
   b. Geben Sie einen Namen ein.
   c. Drücken Sie die Eingabetaste.
5. Passen Sie die Parameter für die Einstellung wie folgt an.

So stellen Sie die Parameter im Dialogfeld Export Settings ein:

1. Klicken Sie im Projektfenster auf die Schaltfläche Settings.

   Die Scroll-Liste Settings wird geöffnet.

2. Doppelklicken Sie auf die Exporteinstellung.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

3. Wählen Sie den gewünschten Dateityp und die Optionen anhand der Beschreibungen in **Table 19-7**.
4. Klicken Sie auf OK.

Die geänderten Einstellungen werden gespeichert.

Tabelle 19-7 Optionen im Dialogfeld Export Settings

Export As-Option	Beschreibung
OMFI	Wählen Sie diese Option, um eine standardmäßige OMFI-Komposition für die Verwendung auf einer anderen Workstation, die OMFI unterstützt, zu exportieren. Sie können entweder nur die Komposition exportieren oder Video, Audio oder beides einbetten. Siehe **„Informationen zu OMF Interchange“ auf Seite 19-54**.
AAF	Wählen Sie diese Option, um eine AAF-Datei (Advanced Authoring Format) zu erstellen. Sie können entweder nur die Komposition exportieren oder Video, Audio oder beides einbetten. Siehe **„Exportieren als AAF-Datei“ auf Seite 19-60**.
QuickTime Reference	Wählen Sie diese Option zur Erstellung eines QuickTime-Referenzfilms. Ein QuickTime-Referenzfilm enthält Verweise (Links) auf Filmdateien. Dies ist mit dem Export als reine Komposition vergleichbar. Siehe **„QuickTime-Referenzfilme“ auf Seite 19-12**.
MPEG-1 oder MPEG-2	Wählen Sie eine dieser Optionen, um das ausgewählte Medienobjekt in eine MPEG-1- bzw. MPEG-2-Datei zu exportieren (siehe **„Exportieren als MPEG-1- bzw. MPEG-2-Datei“ auf Seite 19-8**).
DV Stream	Wählen Sie diese Option zum Erstellen eines Standard-DV Stream. Das Format DV Stream wird häufig für die Verteilung auf CD-ROM oder über das Internet verwendet. Verwenden Sie diese Option beim Exportieren von Videomaterial, das mit anderen Materialien im DV-Format kombiniert oder verarbeitet werden soll. Für diese Option ist eine Videospur erforderlich. Siehe **„Exportieren von Videomaterial im Format DV Stream“ auf Seite 19-33**.
QuickTime-Film	Wählen Sie diese Option zur Erstellung eines eigenständigen QuickTime-Films. Siehe **„Exportieren als QuickTime-Film“ auf Seite 19-17**.
AVI	Wählen Sie diese Option, um eine AVI-Datei mit dem Avid-Codec für AVI oder einem anderen Komprimierungs-Tool zu exportieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **Table 19-10 on page 19-70**.
Audio	Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im Audioformat WAVE oder AIFF-C-Audioformat zu exportieren (siehe **„Exportieren von Spuren als Audiodateien“ auf Seite 19-86**).

Tabelle 19-7 Optionen im Dialogfeld Export Settings (Forts.)

Export As-Option	Beschreibung
Graphic	Wählen Sie diese Option, um ein einzelnes Bild, eine Reihe von Bildern oder einen Dateityp, der mehrere Bilder in einer einzelnen Grafikdatei unterstützt, zu exportieren. Wählen Sie einen Dateityp aus dem Popup-Menü. Siehe **„Exportieren als Grafikdatei“ auf Seite 19-88**. Informationen zu den unterstützten Dateitypen finden Sie unter **Anhang B**.
Avid Log Exchange	Wählen Sie diese Option, um die ausgewählte Bin als Shot Log-Datei zu exportieren, die den Spezifikationen zu Avid Log Exchange (ALE) entspricht. Informationen zu Avid Log Exchange finden Sie in **„Konvertieren von Log-Dateien mit Avid Log Exchange“ auf Seite 5-8**.
Tab Delimited	Wählen Sie diese Option, um die ausgewählte Bin als Shot Log-Datei in Form einer Tab-getrennten ASCII-Textdatei zu exportieren.

Informationen zu OMF Interchange

OMF Interchange (OMFI) ist ein plattformunabhängiges Dateiformat, das sowohl das digitale Material (Video, Audio, Grafik und Animation) als auch Informationen darüber enthält, wie die Medien zur fertigen Sequenz zusammengesetzt wurden. Diese Bearbeitungsinformationen werden „Komposition“ genannt und sind die OMFI-Darstellung der im Avid-System erstellten Sequenz. Das OMF Interchange-Format ist das Ergebnis der Zusammenarbeit vieler Partner aus Industrie und Normung sowie von Avid Technology, Inc.

Jedes Programm, das OMFI unterstützt, kann OMFI-Dateien lesen, auch wenn es sich auf einer anderen Computerplattform befindet. Dank OMFI können also Dateien ohne Konvertierung zwischen verschiedenen Anwendungen auf verschiedenen Plattformen ausgetauscht werden. Dies ist vor allem beim Importieren von Animations- oder Audiodateien hilfreich, die auf herstellerspezifischen Plattformen erstellt wurden.

Zur Vermeidung von Fehlern und Kompatibilitätsproblemen beim Import und Export von OMFI-Dateien beachten Sie die Empfehlungen unter “OMFI-Dateien” on page B-16.

Auswählen eines OMFI-Exportverfahrens

OMF Interchange stellt in der auf dem Avid-System implementierten Form zwei Verfahren zum Exportieren von Dateien zur Verfügung:

- **Exportieren von OMFI-Kompositionen**
- **Exportieren von OMFI-Kompositionen mit Mediendateien**

Exportieren von OMFI-Kompositionen

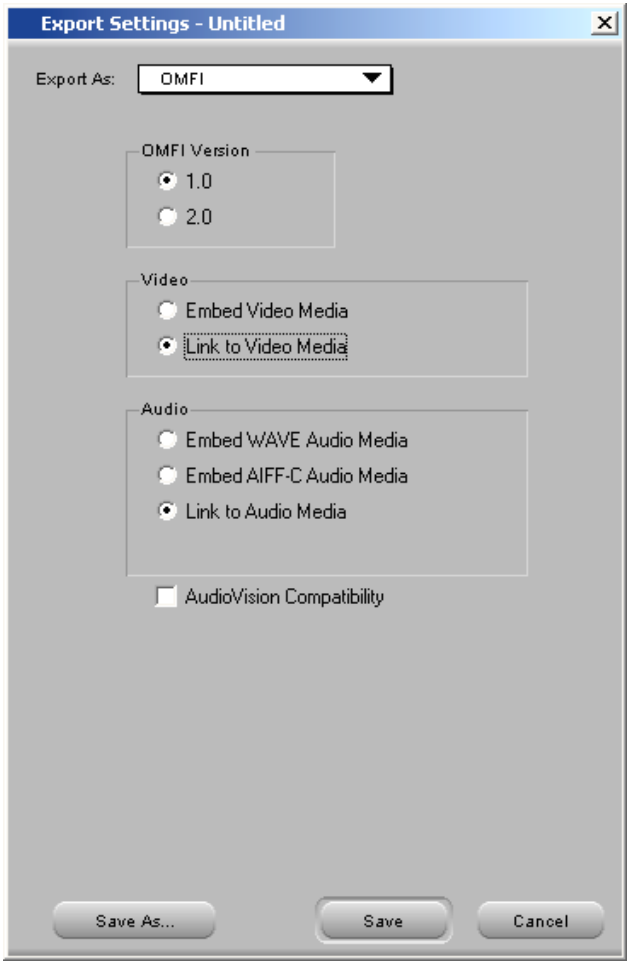
Das Avid-System kann eine OMFI-Datei exportieren, die lediglich die Schnittinformationen zu einem Masterclip oder einer Sequenz enthält. Sie müssen dann sowohl die OMFI- als auch die Mediendateien überspielen oder das Material auf dem anderen System erneut aufnehmen. Nachdem Sie das Material einmal überspielt haben, können Sie anschließend revidierte Dateien übertragen, die nur die Kompositionsdaten enthalten, es sei denn, Sie haben die Medien konsolidiert. Sie müssen in diesem Fall die Mediendateien ebenfalls übertragen. Weitere Informationen zum Konsolidieren von Medien finden Sie unter **„Konsolidieren von Medien“ auf Seite 10-8**.

So exportieren Sie nur die OMFI-Komposition (Methode 1):

1. Wählen Sie die zu exportierende Datei aus.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.



4. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option OMFI.
5. Aktivieren Sie die Option Link to Video Media, Link to Audio Media oder beide.
6. Klicken Sie auf Save.

   Das Dialogfeld Export As wird erneut geöffnet.
7. Wählen Sie den Zielordner für die Datei aus.

8. (Optional) Ändern Sie den Dateinamen. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, die Dateinamenerweiterung beizubehalten.
9. Klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Exportieren von OMFI-Kompositionen mit Mediendateien

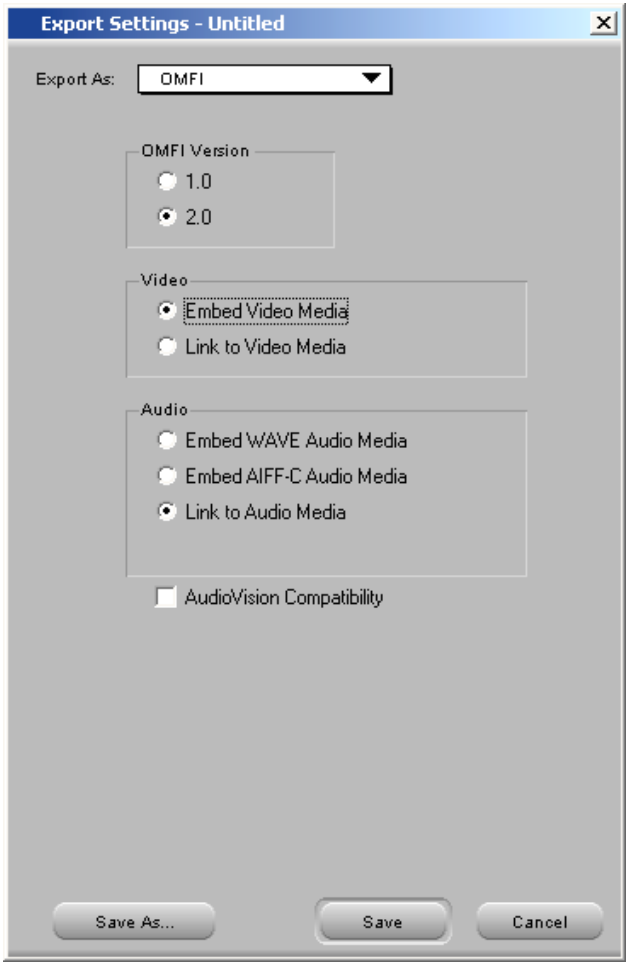
Das Avid-System exportiert eine OMFI-Datei, die alle Schnittinformationen für den ausgewählten Masterclip bzw. die Sequenz enthält, zusammen mit den Video- und Audiomediendateien für diesen Masterclip oder die Sequenz.

So exportieren Sie eine OMFI-Komposition mit Mediendateien (Methode 2):

1. Wählen Sie die zu exportierende Datei aus.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.



4. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option OMFI.
5. Wählen Sie die gewünschten Optionen (siehe **Table 19-8**).
6. Klicken Sie auf Save.

   Das Dialogfeld Export As wird erneut geöffnet.
7. Wählen Sie den Zielordner für die Datei aus.

8. (Optional) Ändern Sie den Dateinamen. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, die Dateinamenerweiterung beizubehalten.
9. Klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Tabelle 19-8 Dialogfeld Export Settings (OMFI-Optionen)

Option	Beschreibung
OMFI Version 1.0	Wählen Sie diese Option, wenn die Anwendung, in die Sie exportieren, OMFI Version 2.0 nicht unterstützt.
OMFI Version 2.0	Wählen Sie diese Option, wenn die Anwendung, in die Sie exportieren, OMFI Version 2.0 unterstützt. Wählen Sie im Zweifelsfall 1.0.
Embed Video Media	Wählen Sie diese Option, um Videomaterial in die OMFI-Komposition einzuschließen, wenn Sie beispielsweise später Video- oder Filmeffekte in einer OMFI-kompatiblen Anwendung hinzufügen möchten.
Link to Video Media	Wählen Sie diese Option, wenn Sie Methode 1 anwenden (nur Komposition).
Verwenden Sie die Optionen Embed WAVE Audio Media, Embed AIFF-C Audio Media, Link to Audio Media oder AudioVision Compatibility, wenn Sie das Audiomaterial später in einer OMFI-kompatiblen Anwendung (z.B. einer Digital Audio Workstation) bearbeiten möchten.	
Embed WAVE Audio Media	Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im WAVE-Format (Dateinamenerweiterung. wav) als Audiodateien zu exportieren. Das WAVE-Material wird in die OMFI-Datei eingebettet. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie das Audiomaterial später in einer OMFI-kompatiblen Anwendung (z.B. einer Digital Audio Workstation) nachbearbeiten möchten. Fast alle Windows- und Windows 2000-Anwendungen mit Audiofunktionen verwenden WAVE-Dateien. Auch QuickTime unterstützt das WAVE-Format.

Tabelle 19-8 Dialogfeld Export Settings (OMFI-Optionen) (Forts.)

Option	Beschreibung
Embed AIFF-C Audio Media	Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im Industriestandard AIFF-C zu exportieren, der mit vielen anderen Audio- und Multimedia-Anwendungen kompatibel ist. *Das Avid-System komprimiert Audiomaterial nicht. AIFF-C-Material wird in die OMFI-Datei eingebettet.*
Link to Audio Media	Wählen Sie diese Option, wenn Sie Methode 1 anwenden (nur Komposition).
AudioVision Compatibility	Wählen Sie diese Option, wenn Sie die OMFI-Komposition und das Audiomaterial in AudioVision überspielen möchten.

Exportieren als AAF-Datei

AAF (Advanced Authoring Format) ist ein plattformübergreifendes Format für Multimedia-Dateien, das den Austausch von Material und Kompositionsinformationen zwischen AAF-kompatiblen Anwendungen ermöglicht. Zu diesen Anwendungen gehören vor allem Inhaltserstellungs-Tools wie Adobe PhotoshopAdobe Photoshop® und After Effects, Avid Symphony™, Avid Media Composer®, Avid Xpress DV, Avid | DS sowie Sonic Foundry's Sound Forge®, um nur einige zu nennen.

AAF-Datei enthalten zwei Datentypen:

- Material wie Audio und Video
- Kompositionsinformationen bzw. Metadaten, die Anweisungen zum Kombinieren und Ändern des Materialanteils der AAF-Datei enthalten, damit ein vollständiges Multimedia-Programm erstellt werden kann.

Wie beim OMFI-Export gibt es auch hier zwei grundlegende Verfahren zum Dateiexport:

- nur AAF-Kompositionen (Methode 1)
- AAF-Kompositionen mit Mediendateien (Methode 2)

Ausschließliches Exportieren von AAF-Kompositionen

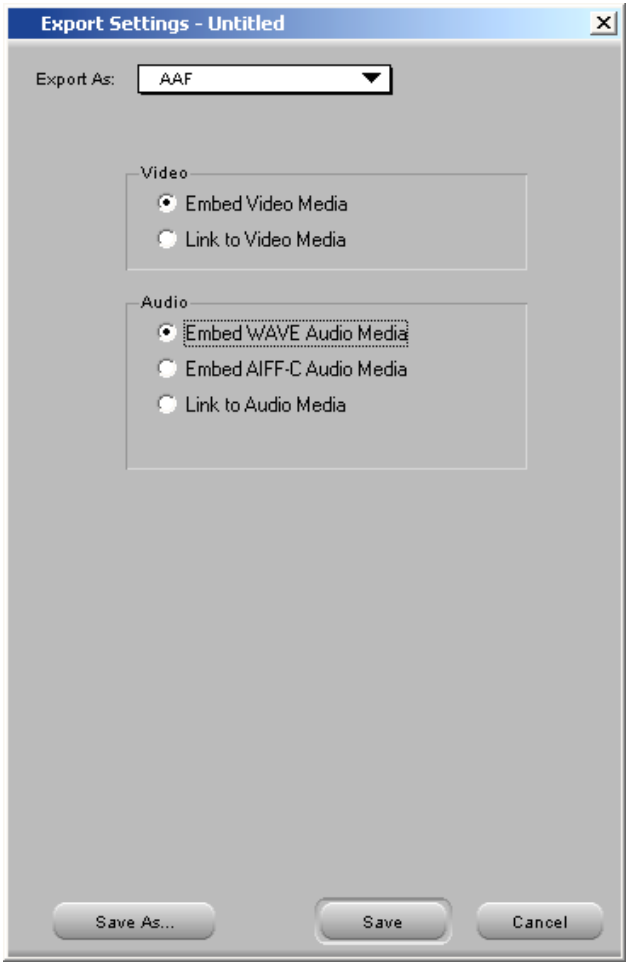
Das Avid-System kann eine AAF-Datei exportieren, die lediglich die Schnittinformationen zu einem Masterclip bzw. einer Sequenz enthält. Sie müssen dann sowohl die AAF- als auch die Mediendateien überspielen oder das Material auf dem anderen System erneut aufnehmen. Nachdem Sie das Material einmal überspielt haben, können Sie anschließend revidierte Dateien übertragen, die nur die Kompositionsdaten enthalten, es sei denn, Sie haben die Medien konsolidiert. In diesem Fall müssen Sie die Mediendateien ebenfalls übertragen. Weitere Informationen zum Konsolidieren von Medien finden Sie unter **„Konsolidieren von Medien“ auf Seite 10-8**.

So exportieren Sie nur die AAF-Komposition (Methode 1):

1. Wählen Sie die zu exportierende Datei aus.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.



4. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option AAF.
5. Aktivieren Sie die Option Link to Video Media, Link to Audio Media oder beide.
6. Klicken Sie auf Save.

   Das Dialogfeld Export As wird erneut geöffnet.
7. Wählen Sie den Zielordner für die Datei aus.

8. Klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Exportieren von AAF-Kompositionen mit Mediendateien

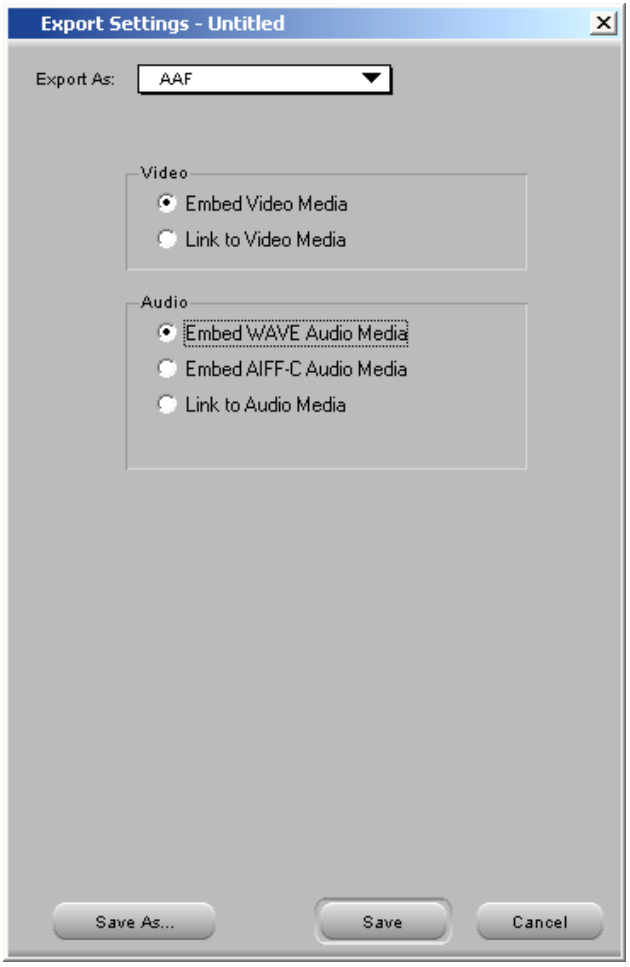
Das Avid-System exportiert eine AAF-Datei, die alle Schnittinformationen für den ausgewählten Masterclip bzw. die Sequenz enthält, zusammen mit den Video- und Audiomediendateien für diesen Masterclip bzw. die Sequenz.

So exportieren Sie eine AAF-Komposition mit Medien (Methode 2):

1. Wählen Sie die zu exportierende Datei aus.
2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.



4. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option AAF.
5. Aktivieren Sie die Option Embed Video Media, eine der Embed Audio-Optionen oder beide.
6. Klicken Sie auf Save.

   Das Dialogfeld Export As wird erneut geöffnet.
7. Wählen Sie den Zielordner für die Datei aus.

8. Klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Table 19-9 beschreibt die verfügbaren Optionen.

Tabelle 19-9 AAF-Optionen im Dialogfeld Export Settings

Option	Beschreibung
Embed Video Media	Wählen Sie diese Option, um Videomaterial in die AAF-Komposition einzuschließen, wenn Sie beispielsweise später Video- oder Filmeffekte in einer AAF-kompatiblen Anwendung hinzufügen möchten.
Link to Video Media	Wählen Sie diese Option, wenn Sie Methode 1 anwenden (nur Komposition).
Embed WAVE Audio Media	Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im WAVE-Format (Dateinamenerweiterung. wav) als Audiodateien zu exportieren. WAVE-Material wird in die AAF-Datei eingebettet. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie das Audiomaterial später in einer AAF-kompatiblen Anwendung (z.B. einer Digital Audio Workstation) nachbearbeiten möchten. Fast alle Windows- und Windows 2000-Anwendungen mit Audiofunktionen verwenden WAVE-Dateien. Auch QuickTime unterstützt das WAVE-Format.
Embed AIFF-C Audio Media	Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im Industriestandard AIFF-C zu exportieren, der mit vielen anderen Audio- und Multimedia-Anwendungen kompatibel ist. *Das Avid-System komprimiert Audiomaterial nicht. AIFF-C-Material wird in die AFF-Datei eingebettet. Verwenden Sie diese Option, wenn Sie das Audiomaterial später in einer AAF-kompatiblen Anwendung (z.B. einer Digital Audio Workstation) nachbearbeiten möchten.*
Link to Audio Media	Wählen Sie diese Option, wenn Sie Methode 1 anwenden (nur Komposition).

Exportieren als AVI-Datei

So exportieren Sie Material als AVI-Datei:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:

   Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld, und deaktivieren Sie alle anderen. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Enabled Tracks aktiviert ist. Sie können diese Option vor dem Export einstellen. Siehe **„Anpassen der Exporteinstellungen“ auf Seite 19-52**.

   Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken. Wenn Sie nur eine IN- und keine OUT-Marke setzen, wird der Clip bzw. die Sequenz von der IN-Marke bis zum Ende exportiert. Vergewissern Sie sich, dass im Dialogfeld Export Settings die Option Use Marks aktiviert ist.

   Deaktivieren Sie zum Exportieren des gesamten Clips bzw. der Sequenz im Dialogfeld Export Settings die Optionen Use Enabled Tracks und Use Marks, und vergewissern Sie sich, dass die oberste Spur überwacht wird.

2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

Sie können diese Optionen im Voraus einstellen. Siehe **„Anpassen der Exporteinstellungen“ auf Seite 19-52**.

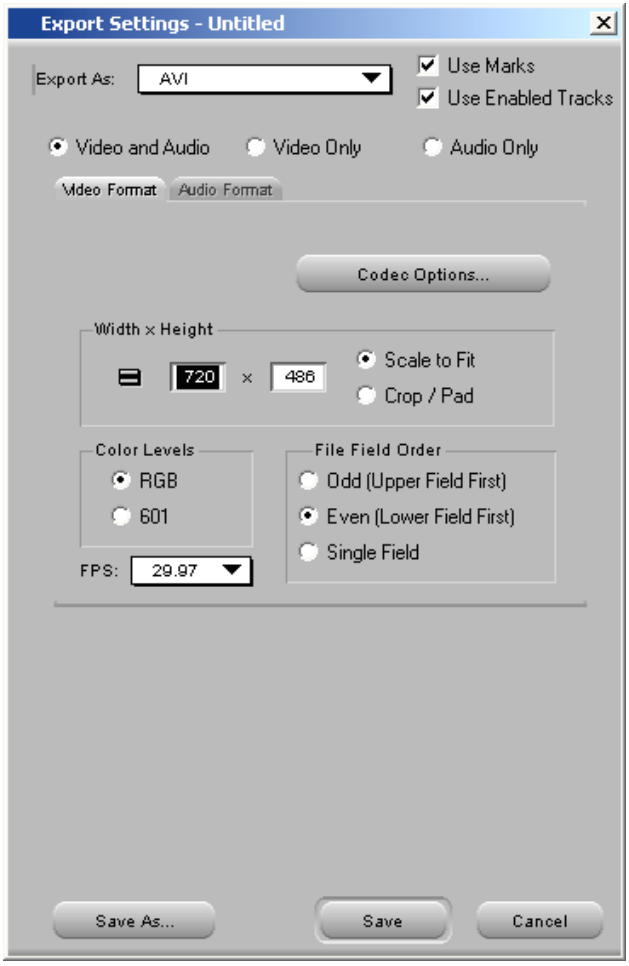
3. Wählen Sie die Exporteinstellungen mit einer der folgenden Methoden aus:

   Wenn Sie bereits eine AVI-Einstellung erstellt haben, wählen Sie diese aus dem Popup-Menü Export und gehen Sie zu Schritt **11**.

   Wenn Sie eine Einstellung überprüfen oder bearbeiten möchten, fahren Sie mit Schritt **4** fort.

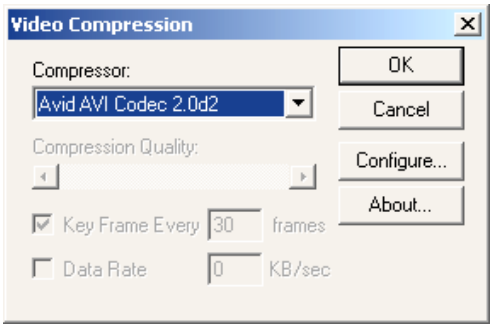
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

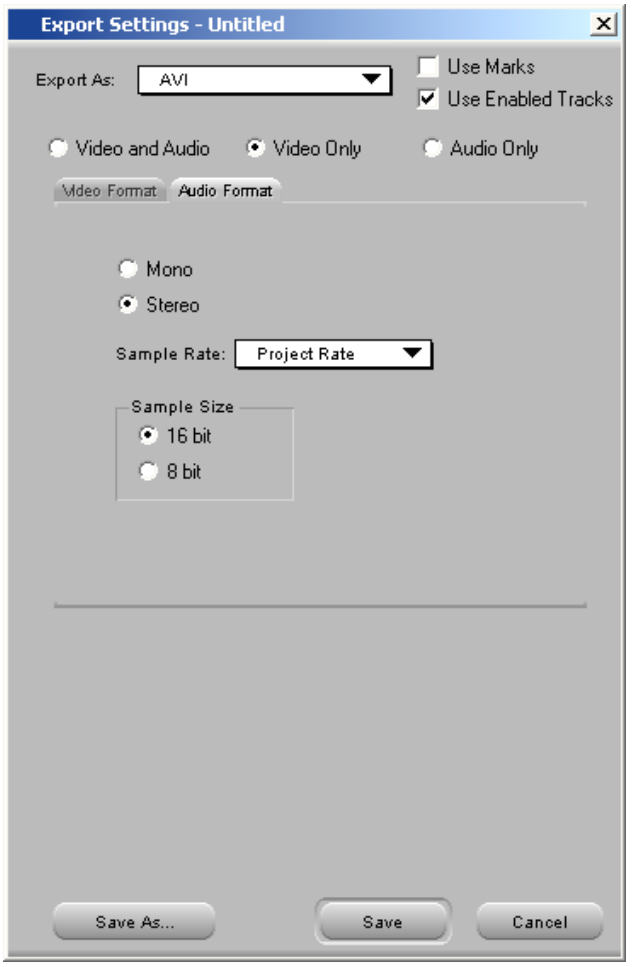


5. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option AVI.
6. Wählen Sie auf der Registerkarte Video Format die gewünschten AVI-Optionen (siehe **Table 19-10**).
7. Wählen Sie einen AVI-Codec, indem Sie auf die Schaltfläche Codec Options klicken.

Das Dialogfeld Video Compression wird geöffnet.



8. Wählen Sie den gewünschten Compressor, und klicken Sie auf Configure, um weitere Einstellungen vorzunehmen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **Table 19-11 on page 19-73**.
9. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Video Compression zu schließen und zum Dialogfeld Export Settings zurückzukehren.
10. Wählen Sie auf der Registerkarte Audio Format die gewünschten AVI-Optionen (siehe **Table 19-10**).



11. Klicken Sie auf Save.

    Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Kommt es während des Exportvorgangs zu einem Stromausfall oder einem Anwendungsfehler, ist die gesamte Datei unbrauchbar. Sie müssen dann den Export wiederholen.

AVI-Einstellungen

In **Table 19-10** werden die im Dialogfeld Export Settings enthaltenen AVI-Optionen beschrieben. Auf der Registerkarte Video Format können Sie außerdem weitere Optionen wählen, indem Sie auf die Schaltfläche Codec Options klicken.

Tabelle 19-10 AVI-Einstellungsoptionen

Option	Suboption	Beschreibung
Use Marks		Wenn Sie diese Option wählen, benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Use Enabled Tracks		Wenn Sie diese Option wählen, benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Video and Audio		Wählen Sie diese Option, wenn sowohl das Audio- als auch das Videomaterial exportiert werden soll. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Avid-Codec für AVI“ auf Seite 19-81**.
Video Only		Wählen Sie diese Option, wenn nur das Videomaterial exportiert werden soll.
Audio Only		Wählen Sie diese Option, wenn nur das Audiomaterial exportiert werden soll. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie in einer anderen Anwendung Audiomaterial verwenden oder nachbearbeiten bzw. nur die Audiospur in einem Multimedia-Projekt verwenden möchten.
Video Format	Codec Options	Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfeld Video Compression geöffnet. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **Table 19-11 on page 19-73**.

Tabelle 19-10 AVI-Einstellungsoptionen (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
	Width x Height	Mit dieser Option können Sie die Höhe und Breite des Clips einstellen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie eine der Standardabmessungen. **Scale to Fit:** Durch diese Option wird die Breite und Höhe den Vorgaben entsprechend angepasst. **Crop/Pad:** Mit Crop / Pad werden Bilder weder skaliert noch wird deren Größe verändert. Falls erforderlich, fügt das System oben und unten schwarze Balken ein, um die korrekte Größe zu erhalten.
	Color Levels	Mit dieser Option können Sie die Farbe auf RGB oder ITU-R 601 einstellen.
	FPS	Mit dieser Option legen Sie die Bildfrequenz in Bildern pro Sekunde (B / s) für den AVI-Export fest.
	File Field Order	Mit diesen Optionen können Sie festlegen, welches Halbbild beim Export das oberste sein soll. Für 24p- oder 25p-Projekte stehen diese Optionen nicht zur Verfügung; alle Halbbilder werden automatisch als progressive (Stand-) Bilder exportiert. **Odd (Upper Field First):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem PAL-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das oberste Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die ungeraden Zeilen des Bilds (ausgehend von 1 gezählt). Die Zeilen von Halbbild 2 sind die geraden Zeilen. **Even (Lower Field First)** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem NTSC-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das untere Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die geraden Zeilen des Bilds. Die Zeilen von Halbbild 2 sind die ungeraden Zeilen. **Single Field:** Wählen Sie diese Option, wenn die Ausgabedatei nur Halbbild 1 enthalten soll. In diesem Fall wird ein einzelnes Halbbild mit 243 Zeilen für NTSC (288 Zeilen für PAL) der Größe des Bilds (entsprechend den Breiten- und Höhenangaben) angeglichen.

Tabelle 19-10 AVI-Einstellungsoptionen (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
Audio Format	Mono	Exportiert Audio in einen einzigen Kanal.
	Stereo	Exportiert Audio in zwei Kanäle.
	Sample Rate	Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Sample-Rate bestimmen möchten. **Project Rate:** Die native Rate des ausgewählten Audiomaterials (44,1 kHz oder 48 kHz). **22050 kHz:** Die Hälfte der Sample-Rate von 44,1 kHz-Material. **11025 kHz:** Ein Viertel der Sample-Rate von 44,1 kHz-Material.
	Sample Size	Wählen Sie diese Option, wenn Sie eine Sample-Größe bestimmen möchten. **16 bit:** Wenn Sie diese Option wählen, exportiert das System Material mit einer Audio-Sample-Größe von 16 Bit (die aktuelle Standard-Bit-Rate für Audio). **8 bit:** Wenn diese Option aktiviert ist, exportiert das System Material mit einer Audio-Sample-Größe von 8 Bit zur Verwendung in Systemen anderer Hersteller, die 16 Bit nicht unterstützen. Diese Option wird eingesetzt, um die Anforderungen an den Datendurchsatz zu verringern (z.B. zur Verbesserung der Wiedergabe in Multimedia-Projekten).

Optionen im Dialogfeld AVI Video Compression

In **Table 19-11**werden die im Dialogfeld AVI Video Compression enthaltenen Optionen beschrieben.

Tabelle 19-11 Optionen im Dialogfeld AVI Video Compression

Option	Suboption	Beschreibung
Compressor	Cinepak Codec by Radius	Geeignet für den Export mit niedriger Auflösung, wenn hohe Qualität nicht erforderlich ist, z.B. für Präsentationen, Ausbildungszwecke oder Wiedergabe auf kleinem Bildschirm von CD-ROM oder Festplatte. Dieser Codec verwendet einen Komprimierungsalgorithmus, der für die Wiedergabe von CD-ROM optimiert wurde. Klicken Sie auf Configure, um das Dialogfeld Cinepak Codec for Windows 32 zu öffnen. Sie können dann zwischen einer Komprimierung in Farbe oder Schwarzweiß wählen.
	Microsoft Video 1	Sie können diese Option zum Erstellen von Dateien verwenden, die mit Video für Windows® abgespielt werden können. Klicken Sie auf Configure, um das Dialogfeld Configure zu öffnen. Darin können Sie mit dem Schieberegler Temporal Quality Rate die Komprimierungsqualität der Datei einstellen.
	Microsoft MPEG-4 Video Codec V1, V2, V3	Für Internet-Dateien, die Video und Audio enthalten sollen. V3 ist die neueste Version. Klicken Sie auf Configure, um das Dialogfeld Configure zu öffnen. Sie können dann die Häufigkeit der Keyframes, die Komprimierung und die Datenrate bestimmen.
	Avid AVI Codec 2.0d2	Verwenden Sie diese Option zur Auswahl von Avid-Auflösungen. Siehe **„Avid-Codec für AVI“ auf Seite 19-81**.
	Full Frames (Uncompressed)	Für einen Export in hoher Bildqualität, bei dem keine Bilddaten verloren gehen. Mit dieser Option wird die Datei nicht komprimiert, was zu sehr großen Dateien führen kann. Verwenden Sie zum Exportieren einer unkomprimierten Datei im Verhältnis 1:1 den Avid-Codec für AVI.

Tabelle 19-11 Optionen im Dialogfeld AVI Video Compression (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
Key Frame Every *n* frames		Verwenden Sie diese Option, damit das System Keyframes als Referenz für die folgenden Bilder verwendet. Geben Sie die Häufigkeit der Keyframes als numerischen Wert ein. Diese Option ist für den Avid-Codec für AVI oder unkomprimierte Dateien nicht verfügbar.
Data Rate *n* KB / sec		Mit dieser Option können Sie eine spezifische Datenrate (in Kilobyte pro Sekunde) für die komprimierte Datei eingeben. Diese Option ist für den Avid-Codec für AVI oder unkomprimierte Dateien nicht verfügbar.

Informationen zu Avid-Codecs

Beim Export von QuickTime- oder AVI-Dateien aus dem Avid-System oder aus Anwendungen von Drittanbietern für den Import in ein Avid-System können Sie die folgenden Avid-Codecs (Compressor / Decompressor) verwenden:

- Avid-Codecs für QuickTime
- Avid-Codec für AVI

Avid-Codecs für QuickTime

Die Avid-Codecs erzeugen verkapselte Mediendateien zum Exportieren von hochauflösenden Dateien, die von QuickTime-Anwendungen gelesen werden können. Die beiden Avid Meridien-Codecs ermöglichen den schnellen Import in aktuelle Avid-Produkte. Verwenden Sie den Avid ABVB NuVista-Codec für QuickTime für die Rückwärts-Kompatibilität mit Systemen, die AVRs verwenden.

Exportieren mit einem Avid Meridien-Codec

So exportieren Sie einen Clip oder eine Sequenz mit einem der Avid Meridien-Codecs:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:

   Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld, und deaktivieren Sie alle anderen.

   Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken.

   Beim Export des gesamten Clips bzw. der Sequenz sollten Sie sicherstellen, dass die oberste Spur überwacht wird.

2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

3. Klicken Sie auf Options.

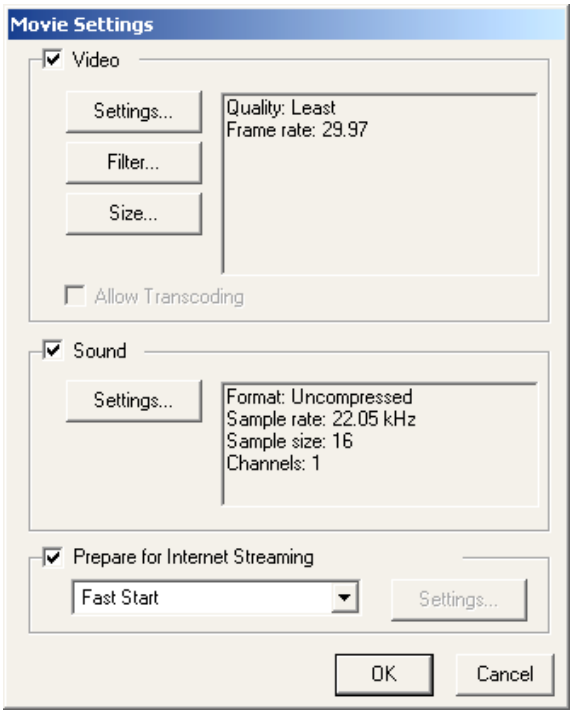
   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option QuickTime Movie.

5. Wählen Sie Custom.

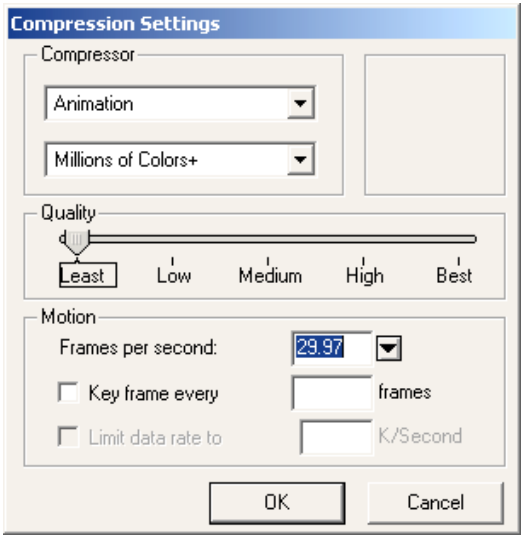
6. Klicken Sie auf Format Options.

   Das Dialogfeld Movie Settings wird geöffnet.



7. Klicken Sie im Abschnitt Video auf Settings.

   Das Dialogfeld Compression Settings wird geöffnet.



8. Wählen Sie im oberen Popup-Menü im Abschnitt Compressor die Option Avid Meridien Uncompressed bzw. Avid Meridien Compressed.
9. Passen Sie den Schieberegler Quality an.
10. Klicken Sie im Dialogfeld Compression Settings auf OK.

    Das Dialogfeld Export Settings wird erneut geöffnet.
11. Klicken Sie auf Save.

    Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Exportieren mit dem Avid-Codec für QuickTime

So exportieren Sie einen Clip oder eine Sequenz mit dem Avid ABVB NuVista-Codec für QuickTime:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:

   Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld, und deaktivieren Sie alle anderen.

   Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken.

   Beim Export des gesamten Clips bzw. der Sequenz sollten Sie sicherstellen, dass die oberste Spur überwacht wird.

2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

3. Klicken Sie auf Options.

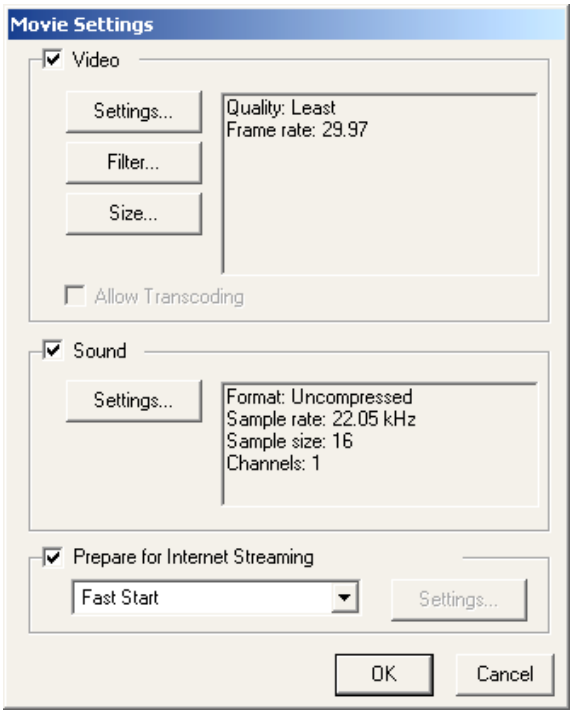
   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option QuickTime Movie.

5. Wählen Sie Custom.

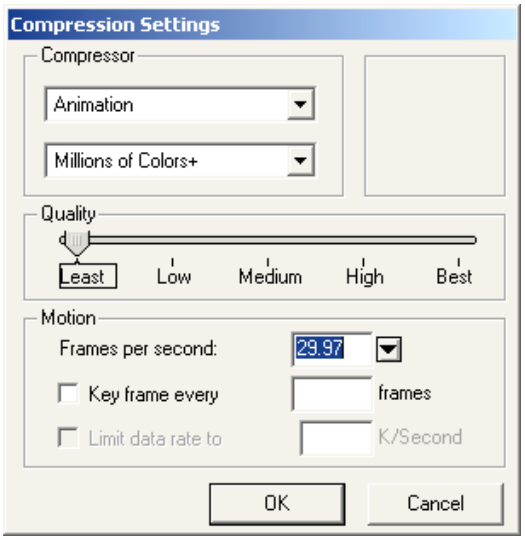
6. Klicken Sie auf Format Options.

   Das Dialogfeld Movie Settings wird geöffnet.



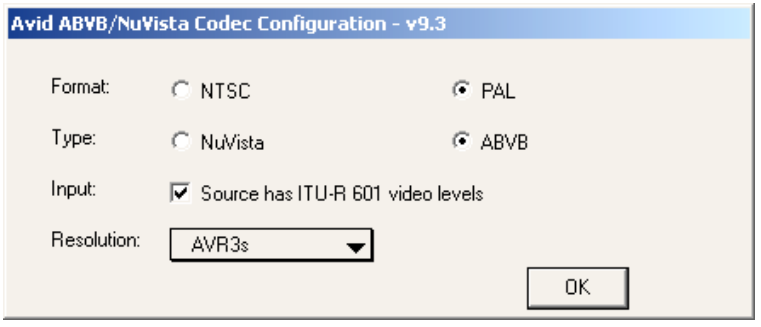
7. Klicken Sie im Abschnitt Video auf Settings.

   Das Dialogfeld Compression Settings wird geöffnet.



8. Wählen Sie im oberen Popup-Menü im Abschnitt Compressor die Option Avid ABVB NuVista.
9. Passen Sie den Schieberegler Quality an.

   Das Dialogfeld Avid ABVB / NuVista Codec Configuration wird geöffnet.



10. Wählen Sie das passende Format für das zu erstellende Material: NTSC oder PAL.

11. Wählen Sie unter Type den entsprechenden Kartentyp:
    - NuVista
    - ABVB
12. Aktivieren oder deaktivieren Sie die Option Input, je nach Originalmaterial.
13. Wählen Sie im Popup-Menü Resolution eine Auflösung aus.

    Das Menü wird entsprechend dem gewählten Format und dem verwendeten System aktualisiert.
14. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Avid ABVB / NuVista Codec Configuration zu schließen.
15. Klicken Sie im Dialogfeld Compression Settings auf OK.

    Das Dialogfeld Avid QuickTime Codec Configuration wird erneut geöffnet.
16. Klicken Sie auf OK.

    Das Dialogfeld Export Settings wird erneut geöffnet.
17. Klicken Sie auf Save.

    Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Avid-Codec für AVI

Der Avid-Codec für AVI erzeugt verkapselte Mediendateien zum Exportieren von hochauflösenden Dateien, die von AVI-kompatiblen Anwendungen gelesen werden können.

So exportieren Sie einen Clip bzw. eine Sequenz mit dem Avid-Codec für AVI:

1. Sie haben folgende Möglichkeiten zum Auswählen des zu exportierenden Materials:

Wenn Sie nur bestimmte Spuren eines Clips bzw. einer Sequenz exportieren möchten, aktivieren Sie diese im Spurenauswahl-Bedienfeld, und deaktivieren Sie alle anderen.

Setzen Sie zum Exportieren eines Teils eines Clips bzw. einer Sequenz aus einer Bin oder einem Monitor IN- und OUT-Marken.

Beim Export des gesamten Clips bzw. der Sequenz sollten Sie sicherstellen, dass die oberste Spur überwacht wird.

2. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

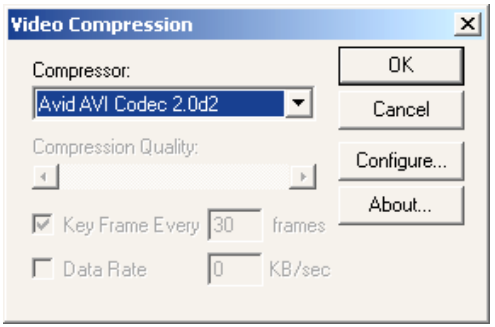
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option AVI.

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Codec Options.

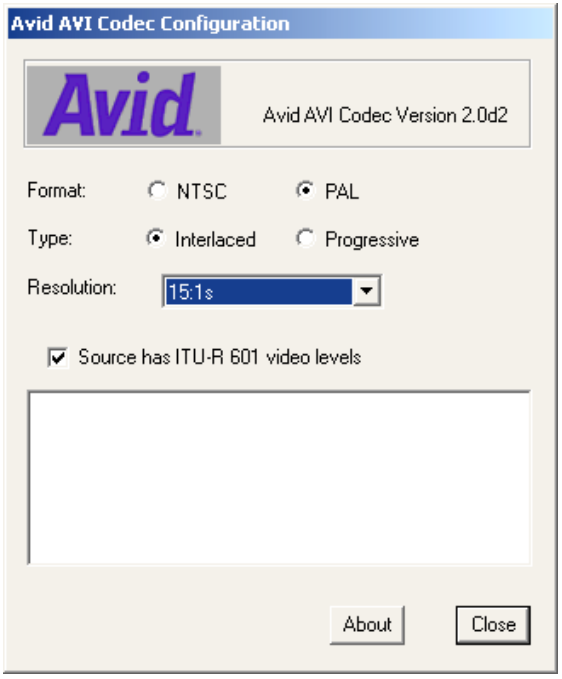
   Das Dialogfeld Video Compression erscheint.



6. Wählen Sie im Popup-Menü Compressor die Option Avid AVI Codec.

7. Klicken Sie auf die Schaltfläche Configure.

   Das Dialogfeld Avid AVI Codec Configuration wird geöffnet.



8. Wählen Sie das passende Format für das zu erstellende Material: NTSC oder PAL.
9. Wählen Sie unter Type das entsprechende Boardset für das Material:
   - Interlaced
   - Progressiv
10. Wählen Sie im Popup-Menü Resolution eine Auflösung aus.
11. Aktivieren oder deaktivieren Sie die Option Source has ITU-R 601 video levels, je nach Originalmaterial.
12. Klicken Sie auf Close.
13. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Video Compression zu schließen und zum Dialogfeld Export Settings zurückzukehren.
14. Klicken Sie auf Save.

Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Installieren eines Avid-Codec auf anderen Systemen

Bei der Installation von Avid Xpress DV auf Ihrem System werden die Avid-Codecs für QuickTime und der Avid-Codec für AVI automatisch installiert. Sie können die Codecs dann kopieren und auf anderen Workstations installieren, auf denen Sie QuickTime-kompatible Anwendungen verwenden. Wenn der Avid-Codec für QuickTime auf der Workstation installiert ist, können Sie Dateien aus der QuickTime-kompatiblen Anwendung für einen Rückimport ins Avid Xpress DV-System exportieren. Wenn der Avid AVI-Codec auf der anderen Workstation installiert ist, können Sie AVI-Dateien aus der AVI-kompatiblen Anwendung für einen Rückimport ins Avid Xpress DV-System exportieren.



Damit Sie den Avid-Codec für AVI auf einem Windows 2000-System nutzen können, müssen Sie ihn von der Avid Xpress DV-Installations-CD installieren.

Kopieren eines Avid-Codecs für QuickTime

So kopieren Sie einen Avid Codec für QuickTime auf ein anderes Windows 2000-System:

1. Öffnen Sie folgenden Ordner auf dem Avid-System:

   C:\Winnt\System32

2. Kopieren Sie die folgenden Dateien auf eine Diskette bzw. auf einen Netzwerk-Server:

   - AvidQTCodec.qtx (Avid ABVB NuVista Codec für QuickTime)
   - AvidQTAVJICodec.qtx (Avid Meridien Compressed Codec für QuickTime)

- AvidQTAVUICodec.qtx (Avid Meridien Uncompressed Codec für QuickTime)
- AvidAVICodec.dll (Avid-Codec für AVI)

3. Installieren Sie den Codec im folgenden Ordner der anderen Workstation:

   C:\Winnt\System32

Kopieren eines Avid-Codecs für AVI

So kopieren Sie den Avid-Codec für AVI auf ein anderes Windows 2000-System:

1. Legen Sie die Avid-Installations-CD ein.
2. Klicken Sie im Startbildschirm auf Browse CD.

   Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn die CD nicht automatisch gestartet wird:

   a. Doppelklicken Sie auf My Computer.

   b. Doppelklicken Sie auf das Symbol für das CD-Laufwerk.
3. Doppelklicken Sie auf den Ordner Installers.
4. Doppelklicken Sie auf den Ordner AvidAVICodec.
5. Doppelklicken Sie auf den Ordner Disk 1.
6. Doppelklicken Sie auf Setup.exe.

   Das Installationsprogramm wird gestartet, und der Startbildschirm wird geöffnet.
7. Klicken Sie auf Next.

   Die Datei AvidAVICodec.dll wird im Ordner C:\Winnt\System32 installiert. In einer Meldung werden Sie gefragt, ob Sie den Computer neu starten möchten.
8. Klicken Sie auf Yes und dann auf Finish.

Exportieren aus einer Anwendung eines Drittanbieters

So exportieren Sie Dateien aus einer QuickTime- bzw. AVI-kompatiblen Anwendung auf einer Windows 2000-Workstation für den Import (oder Rückimport) in ein Avid-System:

1. Vergewissern Sie sich, dass der entsprechende Codec auf der Workstation installiert ist. Siehe **„Installieren eines Avid-Codec auf anderen Systemen“ auf Seite 19-84**.
2. Führen Sie den Export nach dem für die jeweilige Software empfohlenen Verfahren durch.
3. Wenn das Dialogfeld Export Settings geöffnet wird, wählen Sie den gewünschten Avid-Compressor.



Wenn Sie eine nicht dem Standard entsprechende Bildgröße wählen, kann das Avid-System keinen Dateischnellimport durchführen.

4. Schließen Sie den Exportvorgang ab.

Exportieren von Spuren als Audiodateien

So exportieren Sie die Audiospuren eines Clips bzw. einer Sequenz als Audiodatei:

1. (Optional) Setzen Sie IN- oder OUT-Marken, um einen bestimmten Teil des Audiomaterials in einer Sequenz zu markieren.
2. Sie haben zwei Möglichkeiten zum Auswählen eines Clips bzw. einer Sequenz:

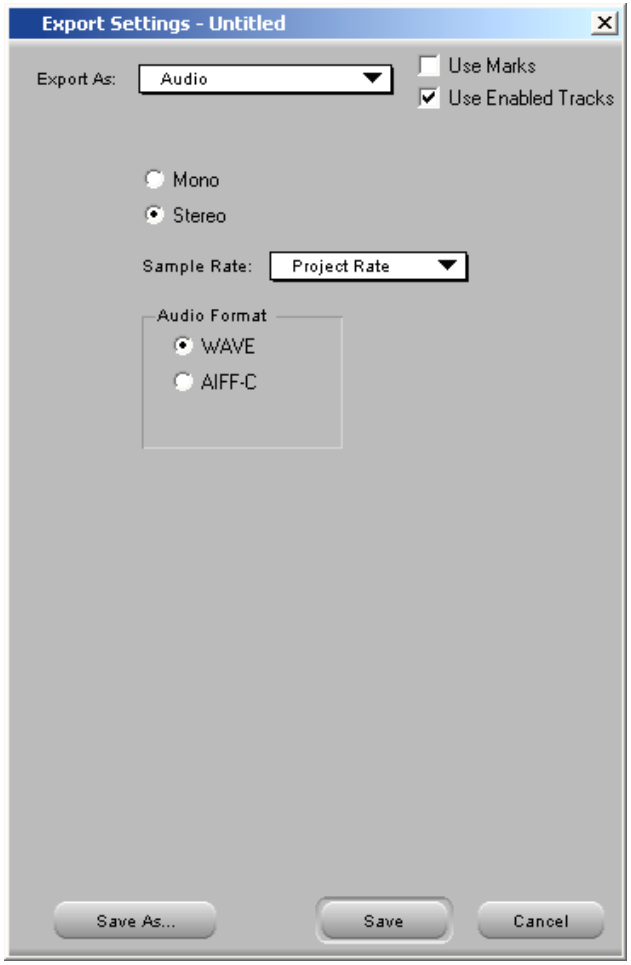
   Klicken Sie auf den Monitor, der den zu exportierenden Clip bzw. die Sequenz enthält.

   Klicken Sie auf den Clip bzw. die Sequenz in einer Bin.
3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Export Setting eine Einstellung aus. Wenn Sie nicht über eine voreingestellte Audiovorlage verfügen, klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.



5. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option Audio.

6. (Optional) Vergewissern Sie sich, dass Use Marks ausgewählt ist.
7. Wählen Sie ein Audioformat (siehe **Table 19-12**).
8. Klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Tabelle 19-12 Dialogfeld Export Settings (Audio-Optionen)

Suboption	Beschreibung
WAVE	Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im WAVE-Format (Dateinamenerweiterung. wav) zu exportieren. Fast alle Windows- und Windows 2000-Anwendungen mit Audiofunktionen verwenden WAVE-Dateien. Auch QuickTime unterstützt das WAVE-Format.
AIFF-C	Wählen Sie diese Option, um Audiospuren im Industriestandard AIFF-C zu exportieren, der mit vielen anderen Audio- und Multimedia-Anwendungen kompatibel ist.

Exportieren als Grafikdatei

Im Avid-System können Sie aus einer Reihe von Grafikformat-Optionen wählen.

So exportieren Sie Material als Grafikdatei:

1. Setzen Sie eine IN-Marke, um das markierte Bild aus einer Bin bzw. einem Monitor zu exportieren, oder bewegen Sie den Positionszeiger auf das zu exportierende Bild.
2. Sie haben zwei Möglichkeiten zum Auswählen eines Clips bzw. einer Sequenz:

   Klicken Sie auf den Monitor, der den zu exportierenden Clip bzw. die Sequenz enthält.

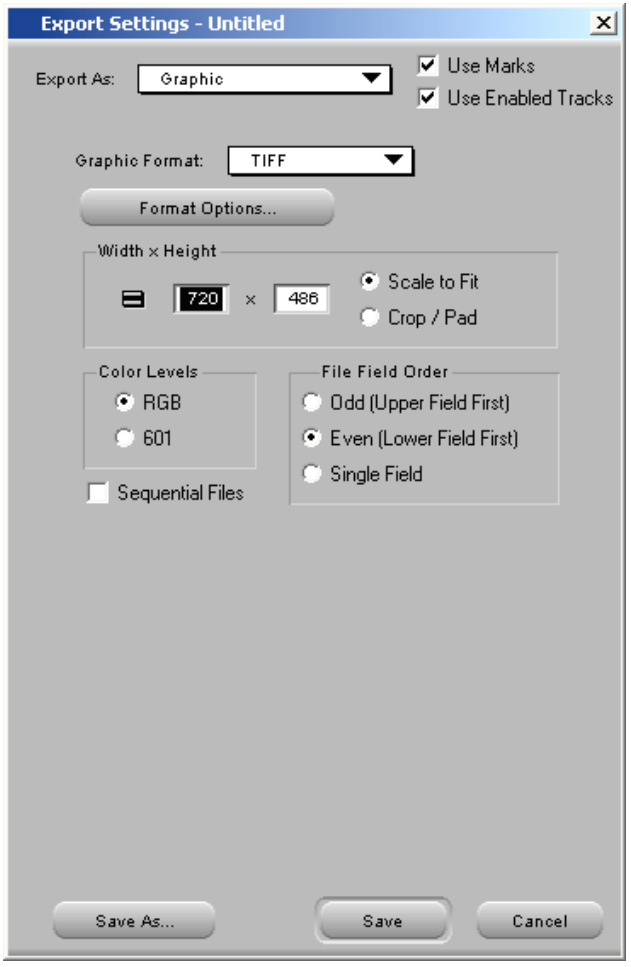
   Klicken Sie auf den Clip bzw. die Sequenz in einer Bin.

3. Wählen Sie im Menü File den Befehl Export.

   Das Dialogfeld Export As wird geöffnet.

4. Wählen Sie im Popup-Menü Export Setting eine Einstellung aus. Wenn Sie nicht über eine voreingestellte Grafikvorlage verfügen, klicken Sie auf die Schaltfläche Options.

   Das Dialogfeld Export Settings wird geöffnet.



5. Wählen Sie im Popup-Menü Export As die Option Graphic.
6. Wählen Sie die gewünschten Optionen (siehe **Table 19-13**).
7. Vergewissern Sie sich, dass Use Marks ausgewählt ist.
8. Wählen Sie im Popup-Menü Graphic Format ein Format aus (siehe **Table 19-14**).
9. Klicken Sie auf Save.

   Die Datei wird exportiert und erscheint im angegebenen Zielordner.

Wenn Sie mit den Einstellungen unter Format Options arbeiten, können Sie die Standardwerte der Einstellungen wiederherstellen, indem Sie auf Default klicken. In **Table 19-14** werden die zusätzlichen Grafikformatoptionen beschrieben.

Tabelle 19-13 Dialogfeld Export Settings (Grafik-Optionen)

Option	Suboption	Beschreibung
Use Marks		Wenn Sie diese Option wählen, benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Use Enabled Tracks		Wenn Sie diese Option wählen, benutzt das System die IN- und OUT-Marken des markierten Clips bzw. der Sequenz, um Anfangs- bzw. Endbilder für den Export zu bestimmen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen ganzen Clip bzw. eine ganze Sequenz exportieren wollen.
Graphic Format	Format Options	Mit dieser Option können Sie ein Grafikformat für den Export auswählen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Format Options, wenn Sie die Exportparameter festlegen möchten.

Tabelle 19-13 Dialogfeld Export Settings (Grafik-Optionen) (Forts.)

Option	Suboption	Beschreibung
Width x Height		Mit dieser Option können Sie die Höhe und Breite des Clips einstellen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fast Menu, und wählen Sie eine der Standardabmessungen. **Scale to Fit:** Durch diese Option wird die Breite und Höhe den Vorgaben entsprechend angepasst. **Crop/Pad:** Mit Crop / Pad werden Bilder weder skaliert noch wird deren Größe verändert. Falls erforderlich, fügt das System oben und unten schwarze Balken ein, um die korrekte Größe zu erhalten.
Color Levels		Mit dieser Option können Sie die Farbe auf RGB oder ITU-R 601 einstellen.
Sequential Files		Diese Option erzeugt eine Reihe sequenziell nummerierter Standbilder. Die Bildrate der Zuspieldatei bestimmt die Anzahl der Standbild-Dateien, die erstellt werden.
File Field Order		Mit dieser Option können Sie festlegen, welches Halbbild beim Export das oberste sein soll. Für 24p- oder 25p-Projekte stehen diese Optionen nicht zur Verfügung; alle Halbbilder werden automatisch als progressive (Stand-) Bilder exportiert. **Odd (Upper Field First):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem PAL-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das oberste Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die ungeraden Zeilen des Bilds (ausgehend von 1 gezählt). Die Zeilen von Halbbild 2 sind die geraden Zeilen. **Even (Lower Field First):** Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem NTSC-Projekt arbeiten. Beim Aufbau des Exportbilds ist Halbbild 1 das untere Halbbild, d.h. seine Zeilen sind die geraden Zeilen des Bilds. Die Zeilen von Halbbild 2 sind die ungeraden Zeilen. **Single Field:** Wählen Sie diese Option, wenn die Ausgabedatei nur Halbbild 1 enthalten soll. In diesem Fall wird ein einzelnes Halbbild mit 243 Zeilen für NTSC (288 Zeilen für PAL) der Größe des Bilds (entsprechend der Breiten- und Höhenangaben) angeglichen.

Tabelle 19-14 Einstellungsoptionen für das Grafikformat

Dateityp	Parameter	Beschreibung
Alias		Diese Option erstellt Dateien, die mit Alias® / Wavefront™-Systemen kompatibel sind.
BMP	Windows	Diese Option erstellt Dateien für das Betriebssystem Microsoft Windows.
	OS / 2	Diese Option erstellt Dateien für das Betriebssystem IBM® OS / 2®.
Chyron		Wurde von der Chyron Corporation zur Verwendung in Videobildspeichern von Chyron®-Titelgeneratoren entwickelt.
Cineon	Blackpoint	Mit dieser Option können Sie einen Wert für die Belichtung einstellen, die dem Filmen einer 2%ig schwarzen Karte entspricht. Die Werte können zwischen 0 und 1022 liegen. Der Standardwert 0 ist für die meisten Zwecke geeignet.
	Whitepoint	Mit dieser Option können Sie einen Belichtungswert einstellen, der einer weißen Fläche mit 90 % Reflexionsgrad entspricht. Die Werte können zwischen 1 und 1023 liegen. Stammen die Dateien aus einem Cineon™-System und sollen sie wieder dorthin übertragen werden, verwenden Sie den Wert 1023 als Weißpunkt. Der Standardwert von 685 ist dann geeignet, wenn das Zielgerät kein Cineon-System, sondern z.B. ein Videomonitor ist.
	Gamma	Diese Option ermöglicht die Korrektur von Gamma-Ungenauigkeiten bei der Ausgabe. Der Wert kann zwischen 0,01 und 100,0 liegen. Verwenden Sie den Standardwert 1,0 für Bilder, die auf einem PC-Monitor angezeigt werden sollen. Stellen Sie für einen Silicon Graphics®- Monitor den Wert 0,59 ein. Stellen Sie den Wert 0,45 für ITU-R 601- (CCIR-601) Video ein.

Tabelle 19-14 Einstellungsoptionen für das Grafikformat (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
ERIMovie	Pack 24 bits	Diese Option bestimmt, ob die Bilddaten bei einer Farbtiefe von 24 Bit gepackt (komprimiert) oder bei 32 Bit (raw) gespeichert werden.
Framestore		Das Framestore-Format ist ein 16-Bit-Format für Videobilder, das zusammen mit der Video Toaster™-Hardware von Newtek auf dem Amiga® eingesetzt wird. HIIP unterstützt sowohl komprimierte als auch unkomprimierte Framestore-Formate.
IFF		Wurde von Electronic Arts entwickelt. IFF (Interchange File Format) oder genauer IFF-ILBM (InterLeaved BitMap) ist das Standarddateiformat, mit dem Anwendungen auf dem Amiga Grafikdateien übertragen.
JPEG	Quality	Diese Option bestimmt die Größe und Qualität der Ausgabedatei. Höhere Werte erzeugen bessere Bilder, aber auch größere Dateien. Niedrigere Werte reduzieren zwar die Bildqualität, aber auch die Dateigröße.
	Baseline	Dies ist die Standardeinstellung. Lesen Sie in der Dokumentation zu Ihrer JPEG-Anwendung nach, ob Sie diese Option brauchen.
	Progressiv	Diese Option ermöglicht das Speichern von progressiven JPEG-Dateien, wobei die Datei in eine Reihe von Scans steigender Bildqualität unterteilt wird. Bei jedem Scan wird das Bild besser erkennbar. Progressive JPEG-Dateien können nur von Anwendungen erkannt werden, die dieses Format unterstützen, z.B. von bestimmten Web-Browsern.

Tabelle 19-14 Einstellungsoptionen für das Grafikformat (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
OMF	Compression	Diese Option bestimmt die Komprimierungsrate und damit auch die Dateigröße. Beim erneuten Aufzeichnen können Sie unter allen vom Avid-System unterstützten Komprimierungsraten wählen. Weitere Informationen zu Avid-Komprimierungsraten finden Sie unter **„Komprimierte Bildauflösungen und Speicheranforderungen“ auf Seite 6-50**.
	Frame Rate NTSC / PAL	Mit diesen Optionen können Sie bei Komprimierungsraten, die beides zulassen, entweder NTSC oder PAL auswählen. Das System zeigt dann die erforderliche Bildgröße und die Standard-Bildrate an.
PCX		Wurde von der Zsoft Corporation für die Verwendung mit der hauseigenen Grafikanwendung PC PaintBrush™ entwickelt.
Photoshop	Compression	Diese Option bestimmt die Dateigröße. Wenn Sie die Option deaktivieren, werden die Dateien größer.
PICT	Create MacBinary header	Diese Option erzeugt eine Datei mit einem MacBinary-Header. MacBinary ist ein binäres Dateiformat zum Darstellen aller Informationen einer Macintosh-Datei. Das Format ist kompakt und eignet sich zum Speichern von Macintosh-Dateien auf anderen Systemen. Verwenden Sie ein Dienstprogramm zur Dateidekomprimierung, um die MacBinary-Datei auf einem Macintosh-Rechner zu dekodieren.
Pixar		Mit dieser Option können Sie die Datei im Pixar®-Format speichern.
PNG	Color Depth	Mit der 8-Bit-Option werden 8-Bit-Dateien gespeichert. Mit der 16-Bit-Option werden 16-Bit-Dateien gespeichert. Die Option Automatic speichert das Bild in der Farbtiefe des Originalbilds.

Tabelle 19-14 Einstellungsoptionen für das Grafikformat (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
	Interlaced	Diese Option ermöglicht das Speichern der Datei für eine progressive Darstellung ähnlich wie bei progressiven JPEG-Dateien. Beim Überspielen der Datei wird das Bild immer besser erkennbar. Interlaced PNG-Dateien können nur von Anwendungen erkannt werden, die dieses Format unterstützen, z.B. von bestimmten Web-Browsern.
QRT		Wurde auf dem Amiga-PC zur Verwendung unter verschiedenen Betriebssystemen entwickelt. Das Format wird von vielen Raytracing-Programmen verwendet, z.B. von DKB Ray Trace und QRT.
Rendition		Wurde von Numerical Design, Ltd. entwickelt.
SGI	Color Depth	Mit der 8-Bit-Option werden 8-Bit-Dateien gespeichert. Mit der 16-Bit-Option werden 16-Bit-Dateien gespeichert. Die Option Automatic speichert das Bild in der Farbtiefe des Originalbilds.
Softimage		Wurde von Softimage, Inc., zur Verwendung mit der hauseigenen Software entwickelt.
Sun Raster™		Wurde von Sun® Microsystems, Inc., entwickelt und wird hauptsächlich von Sun-Anwendungen unterstützt.
TARGA	Color Depth	Diese Option bestimmt, wie Bilder gespeichert werden. Die 5-Bit-Option speichert die Daten im Format Targa 16. Die 8-Bit-Option speichert die Daten im Format Targa 24/32.
	Compression	Diese Einstellung bestimmt die Dateigröße. Wenn Sie die Option deaktivieren, werden die Dateien größer.
TIFF	Color Depth	Mit der 8-Bit-Option werden 8-Bit-Dateien gespeichert. Mit der 16-Bit-Option werden 16-Bit-Dateien gespeichert. Die Option Automatic speichert das Bild in der Farbtiefe des Originalbilds.

Tabelle 19-14 Einstellungsoptionen für das Grafikformat (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
	Compression	Diese Einstellung bestimmt die Dateigröße. Wenn Sie None wählen, werden die Daten nicht komprimiert, was zu großen Dateien führen kann. RLE (Run Length Encoded) erzeugt relativ kleine und gut konvertierbare Dateien. JPEG erzeugt Dateien variabler Größe, abhängig von der eingestellten Qualität. Je besser die Qualität, desto größer sind die Dateien.
	JPEG Quality	Diese Option verändert die Bildqualität von JPEG-Dateien auf einer Skala von 0 bis 100. Je höher der eingestellte Wert, desto besser ist die Bildqualität.
Wavefront	Format Type	Diese Option bestimmt eines der beiden Ausgabeformate, die von Wavefront unterstützt werden (RLA oder RLB).
	Color Depth	Mit der 8-Bit-Option werden 8-Bit-Dateien gespeichert. Mit der 16-Bit-Option werden 16-Bit-Dateien gespeichert. Die Option Automatic speichert das Bild in der Farbtiefe des Originalbilds.
	Gamma	Diese Option ermöglicht die Korrektur von Gamma-Ungenauigkeiten zwischen der Ausgabeanzeige von Macintosh und Windows-PC. Diese Option ist für plattformübergreifende Anwendungen gedacht, die angepasst werden müssen.  *Lesen Sie in der Dokumentation zu der Wavefront-Anwendung nach, ob Sie diesen Wert anpassen müssen. Normalerweise können Sie den Standardwert verwenden.*
XWindows		Wurde vom MIT X Consortium entwickelt und wird von vielen X Window System™-Anwendungen auf Workstations und einigen PCs unterstützt.

Tabelle 19-14 Einstellungsoptionen für das Grafikformat (Forts.)

Dateityp	Parameter	Beschreibung
YUV	Format	Diese Option bestimmt das Videoformat gespeicherter Dateien. Bei der Einstellung NTSC wird das NTSC-Videoformat (720 x 486) verwendet. Bei der Einstellung PAL wird das PAL-Videoformat (720 x 576) verwendet. Die Bilder werden entweder mit Schwarz aufgefüllt oder beschnitten.
	Smooth YUV	Diese Option verbessert die Wiedergabetreue von RGB-Bildern, die im YUV-Format gespeichert wurden.

Überspielen eines Projekts auf ein anderes Avid-System

Dieser Abschnitt beschreibt die Übertragung von Projekten und Medienordnern von einem Avid-System auf ein anderes. Weitere Informationen zum Übertragen von Dateien in ein anderes Avid-System bzw. eine Anwendung eines Drittanbieters finden Sie im *Avid Products Collaboration Guide.*.

Es gibt zwei grundlegende Verfahren zum Überspielen von Projekten auf ein anderes Windows-System:

- Verschieben von Projektordnern, Einstellungen und Mediendateien von einem System auf ein anderes
- Verschieben von Projektordnern und Einstellungen auf ein anderes System und anschließendes erneutes Aufzeichnen des Materials (Informationen zum erneuten Aufzeichnen finden Sie unter **„Erneutes Aufzeichnen des Materials“ auf Seite 7-27**)

Methoden zum Überspielen von Dateien auf ein anderes Avid-System

Das zur Übertragung verwendete Gerät hängt von der ausgewählten Übertragungsmethode ab.

- Das Verschieben von Projektordnern, Einstellungen und Mediendateien benötigt viel Speicherplatz, da die Mediendateien sehr groß sind.
- Werden nur die Projektordner und die Einstellungen überspielt, wird nur wenig Speicherplatz benötigt.

Table 19-15 enthält eine Liste mit den empfohlenen Geräten zur Übertragung von Dateien auf ein anderes System. Weitere Informationen zu Übertragungsoptionen und -anleitungen finden Sie im *Avid Products Collaboration Guide*.

Tabelle 19-15 Geräte zum Übertragen von Dateien

Gerät	zum Übertragen von
Diskettenlaufwerk oder ähnliches Gerät	Projekt- und Einstellungsdateien
Wechselspeichergerät, z.B. eine Festplatte	Medien-, Projekt- und Einstellungsdateien
Netzwerkspeichergerät, z.B. ein Dateiserver	Medien-, Projekt- und Einstellungsdateien

Kompatibilitätsanforderungen für die Übertragung

Wenn Sie ein Projekt auf ein anderes Avid-System überspielen, sollten Sie sicherstellen, dass:

- beide Systeme dieselbe Version oder kompatible Versionen der Anwendung verwenden
- die Auflösungen bei der Übertragung von Mediendateien kompatibel sind Avid Xpress DV nutzt das Format DV, das nicht direkt mit den Medienformaten kompatibel ist, die in Avid Media Composer, Avid Film Composer®, Symphony oder Avid Xpress genutzt werden. Je nach Übertragungsrichtung haben Sie mehrere Möglichkeiten. Weitere Informationen finden Sie in den Links zu Avid Xpress DV 2.0 im Abschnitt Interoperability Registry auf folgender Website:

  www.AvidProNet.com / reference / interop / index.html
- die in dem Projekt verwendeten Schriftarten auf beiden Systemen installiert sind

Weitere Informationen zur Kompatibilität von Avid-Anwendungen finden Sie im *Avid Products Collaboration Guide* und den *Avid Xpress DV Release Notes.*

Überspielen eines Projekts mit verknüpften Mediendateien

Es gibt zwei grundlegende Verfahren zum Überspielen von Projekten mit ihren Mediendateien auf ein anderes Avid-System:

- Fertigen Sie Sicherheitskopien der Projektdateien an, und überspielen Sie die Mediendateien auf ein Wechselspeichergerät.
- Senden Sie Sequenzen, Clips oder vollständige Projekte an ein Netzwerkspeichergerät.

So überspielen Sie ein aktuelles Projekt sowie die dazugehörigen Mediendateien auf ein anderes Avid-System:

1. (Optional) Konsolidieren Sie das Material des Projekts für die Übertragung auf ein anderes System auf einem entsprechenden Laufwerk.
   - Weitere Informationen zur Konsolidierung finden Sie unter **„Konsolidieren von Medien“ auf Seite 10-8**.
   - Weitere Informationen zur Übertragung von Dateien mit Hilfe von Wechselspeichergeräten finden Sie im *Avid Products Collaboration Guide*.



Benennen Sie die Ordner OMFI MediaFiles, die sich auf dem Medienlaufwerk befinden, nicht um. Das Zielsystem verwendet die Namen der Ordner zum Auffinden der Mediendateien.

2. Kopieren Sie den Projektordner und die Einstellungsdateien, die Sie am neuen Standort beibehalten möchten, auf eine Diskette bzw. auf einen Server. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **„Übertragen von Projekten, Benutzerprofilen und Systemeinstellungen“ auf Seite 19-101**.

   Sie können auch einen neuen Ordner im Stammverzeichnis des Medienlaufwerks erstellen und den Projektordner sowie alle Einstellungsdateien dorthin kopieren.
3. Schließen Sie Avid, und fahren Sie den Rechner herunter.
4. Entfernen Sie die Laufwerke, die die Mediendateien enthalten, und bringen Sie diese und die Diskette an den neuen Standort.



Weitere Informationen zum Verschieben von Festplatten und Wechselspeichergeräten von einem System auf ein anderes finden Sie im Kapitel „Setting Up Your Avid Xpress DV System“ im Handbuch Avid Xpress DV Erste Schritte .

5. Bauen Sie die Laufwerke am neuen Standort bei ausgeschaltetem Rechner ein bzw. schließen Sie sie an, und starten Sie das betreffende System.
6. Kopieren Sie den Projektordner und die Einstellungsdateien in den entsprechenden Ordner auf dem Laufwerk C. Weitere

Informationen hierzu finden Sie unter **„Übertragen von Projekten, Benutzerprofilen und Systemeinstellungen“ auf Seite 19-101**.

7. Starten Sie Avid, öffnen Sie das Projekt, und fahren Sie mit der Arbeit fort.



Das Avid-System rekonstruiert beim ersten Starten der Anwendung die Datenbank MediaFiles und nimmt das neue Material in das interne Verzeichnis des Systems auf.

Übertragen von Projekten, Benutzerprofilen und Systemeinstellungen

Informationen zu diesen Dateien und Ordnern finden Sie in **Kapitel 2**.

Damit Sie Projekte, Bins und Benutzerprofile öffnen können, die in einem anderen Avid-System erstellt wurden, müssen Sie vor dem Starten der Anwendung bestimmte Ordner direkt in den Ordner Avid Projects bzw. Avid Users verschieben. Sie können auch eine Datei mit Systemeinstellungen von einem System auf das andere übertragen.

Wenn Sie ein Projekt mit Titeln verschieben, müssen beide Systeme die Schriftarten enthalten, die beim Erstellen der Titel verwendet wurden. Informationen zum Hinzufügen von Schriftarten finden Sie in der Windows 2000-Hilfe. Weitere Informationen zu Kompatibilitätsanforderungen bei der Arbeit mit Titeleffekten finden Sie im *Avid Products Collaboration Guide*.



Beim Hinzufügen eines Projektordners aus einem anderen System werden die dazugehörigen Mediendateien nicht übertragen.

So übertragen Sie Projektdateien, Benutzerprofile und Systemeinstellungen auf ein anderes Avid-System:

1. Wählen Sie im Ausgangssystem den Projektordner, den Benutzerordner oder die Systemeinstellungsdatei für die Übertragung. Die standardmäßigen Speicherpfade finden Sie in **Table 19-16**.

Tabelle 19-16 Standardordner und -speicherpfade

Ordner oder Datei	Speicherpfad
Projektordner	*Laufwerk:* \ Program Files \ Avid \ Avid Xpress DV \ Avid Projects
Benutzerordner	*Laufwerk:* \ Program Files \ Avid \ Avid Xpress DV \ Avid Users
Datei Site Settings	*Laufwerk:* \ Program Files \ Avid \ Avid Xpress DV \ Settings



Das genaue Verzeichnis hängt davon ab, wie die Avid-Anwendung auf Ihrem System installiert wurde.

2. Kopieren Sie die Dateien auf eine Diskette oder auf einen Server.
3. Kopieren Sie auf dem Zielsystem den Projektordner, den Benutzerordner und die Systemeinstellungsdatei (Site Settings) in das entsprechende Verzeichnis (siehe Schritt **1**).



Benennen Sie den Projektordner nicht um. Die Projekteinstellungen werden nicht mit dem Projekt verknüpft, wenn Sie den Projektordner umbenennen.

Wenn Sie das nächste Mal das Dialogfeld Select User and Project öffnen, wird das neue Projekt in der Liste Projects angezeigt. Neue Benutzereinstellungen werden in der Scroll-Liste Users eingeblendet. Systemeinstellungen sind für alle Projekte am neuen Speicherort aktiv.



Öffnen Sie ein Projekt nicht direkt vom Übertragungsgerät aus. Sie müssen den Ordner zuerst auf die Festplatte des Rechners kopieren.

ANHANG A

Übersicht: AudioSuite-Plug-Ins

In den folgenden Abschnitten wird beschrieben, wie die AudioSuite-Plug-Ins, einschließlich der im Avid-System enthaltenen Haupt-Plug-Ins, aufgerufen und verwendet werden. Außerdem werden weitere von Avid unterstützte Plug-Ins aufgeführt.

- **Aufrufen der AudioSuite-Plug-Ins**
- **Haupt-Plug-Ins in AudioSuite**
- **Weitere unterstützte Plug-Ins**
- **Beschreibung der Haupt-Plug-Ins in AudioSuite**

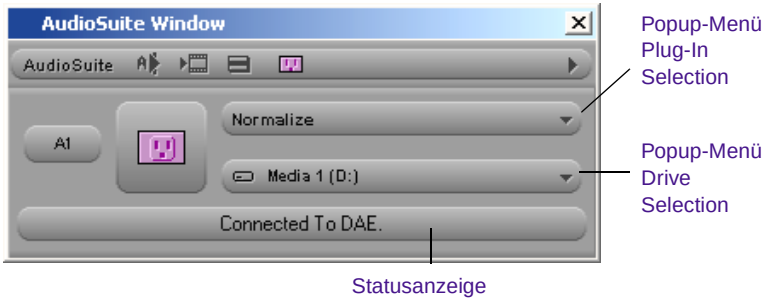
Genauere Angaben zum Installieren und zum Zugreifen auf die Plug-Ins finden Sie in **Kapitel 16**.

Aufrufen der AudioSuite-Plug-Ins

So rufen Sie die Plug-Ins auf:

Wählen Sie im Menü Tools den Befehl AudioSuite.

Das Fenster AudioSuite wird geöffnet.



Haupt-Plug-Ins in AudioSuite

Die folgenden Haupt-Plug-Ins werden bei der Installation der Avid System-Software automatisch installiert:

- **Compressor**: Reduziert den Dynamikbereich von Signalen, die einen festgelegten Schwellenwert um einen bestimmten Wert übersteigen.
- **Limiter**: Beschränkt Signalspitzen auf einen festgelegten Pegel, damit Verstärker und Aufnahmegeräte nicht übersteuern.
- **Expander-Gate**: Hat dieselbe Funktion wie das Plug-In Gate, verfügt aber über zusätzliche Expander-Funktionen. Expander sind besonders nützlich, um Rauschen oder Störsignale zu reduzieren, die sich in aufgezeichnetes Material einschleichen, wenn der Signalpegel fällt, etwa Störungen, die vom Kopfhörer ausgehen.

- **Gate**: Reduziert das Rauschen durch Senken des Gain von Signalen, die unter einem vom Benutzer wählbaren Schwellenwert liegen.
- **EQ**: Ermöglicht den Frequenzabgleich einzelner Audioclips.
- **Invert**: Kehrt die Polarität (Phase der Audiodatei) um.
- **Duplicate**: Erstellt einen neuen Masterclip aus einem ausgewählten Audioclip. Das Plug-In verwendet die IN- und OUT-Marken des ausgewählten Clips, um die Grenzen des neuen Clips zu bestimmen.
- **Mod Delay**: Ermöglicht Effekte mit Zeitverzögerung. Dazu gehören Effekte wie Slap Echo, Verdopplung, Chorusing und Flanging.
- **Normalize**: Sucht den Spitzenwert in der Originalaudiodatei und skaliert die gesamte Datei proportional zu diesem Wert.
- **Gain**: Dieselbe Funktion wie Normalize, aber mit der Möglichkeit positiver oder negativer Gain-Anpassung
- **Reverse**: Erstellt das ausgewählte Audio noch einmal rückwärts.
- **DC Offset Removal**: Entfernt einen Typ von Audiostörung, der in digitalen Audiodateien häufig vorkommt. DC Offset wird durch schlecht kalibrierte Analog-/Digitalwandler (A/D) verursacht. Wird es nicht beseitigt, können bei Übergängen im Clip Störgeräusche auftreten.
- **Signal Generator**: Produziert Audio-Testtöne in einer Vielzahl von Frequenzen, Waveforms und Amplituden.
- **Time Compression Expansion**: Ermöglicht die Anpassung der Länge eines ausgewählten Clips durch Erstellen eines neuen Masterclips. Der Clip wird auf diese Weise verlängert oder verkürzt, ohne dass sich die Tonhöhe ändert.

- **Pitch Shift**: Ändert die Tonhöhe mit oder ohne Änderung der Länge.

Eine kurze Übersicht über die Plug-Ins und gegebenenfalls Hinweise zu ihrer Verwendung finden Sie unter **“Beschreibung der Haupt-Plug-Ins in AudioSuite" auf Seite A-7**.

Weitere unterstützte Plug-Ins

Die folgenden AudioSuite Plug-Ins können einzeln erworben werden und sind für diese Version autorisiert.

- **Broadband Noise Reduction (BNR)**
- **Focusrite d3**
- **Maxim**
- **Digidesign D-Fi**
- **Digidesign D-fx**

Für diese Plug-Ins gibt es eine eigene Dokumentation. Weitere Informationen finden Sie auf der folgenden Website:

http://www.digidesign.com

Broadband Noise Reduction (BNR)

Die BNR-Funktion des Digidesign Intelligent Noise Reduction™ (DINR) Plug-In dient der Geräuschminderung in einem weiten und engen Frequenzbereich, um unerwünschte Elemente, wie z.B. das Rauschen auf einem Band, das Surren einer Klimaanlage oder das Geräusch eines Mikrofon-Vorverstärkers zu unterdrücken.

Focusrite d3

Focusrite® d3 ist ein hochwertiges Dynamikverarbeitungs-Plug-In, das einen Kompressor und einen Limiter enthält. Der d3-Kompressor reduziert den dynamischen Bereich von Audiosignalen, die einen vom Benutzer wählbaren Schwellenwert um ein bestimmtes Maß übersteigen. Um dies zu erreichen, reduziert der d3 die Ausgabepegel, wenn die Eingabepegel den Schwellenwert überschreiten.

Der d3-Limiter funktioniert als Kompressor mit schnellen Reaktionszeiten und einer hohen Komprimierungsrate. Wie der Kompressor wird auch der Limiter aktiviert, wenn das Signal einen vom Benutzer wählbaren Schwellenwert überschreitet. Der Limiter komprimiert dann jedes Signal, das über dem gewählten Schwellenwert liegt, auf den von Ihnen eingestellten niedrigeren Schwellenwert.

Es gibt zwei Versionen dieses Plug-In:

- *ff d3 Mono,* das Kanäle (Spuren) getrennt bearbeitet
- *ff d3 Stereo,* das die zwei Kanäle eines Stereosignals gemeinsam bearbeitet. Es verhindert, dass das Bild verschoben wird, wenn sich die Signalpegel zwischen den zwei Kanälen unterscheiden.

Maxim

Das Plug-In Maxim™ begrenzt Spitzenwerte und maximiert den Klang. Es nutzt den Direktzugriff bei der laufwerkbasierten Aufnahme, um Spitzenwerte in Audiomaterial im Voraus zu erfassen und so die Signalspitzen beim Anschlag auch während der Reduzierung zu erhalten. Somit hilft das Plug-In, den Charakter des ursprünglichen Audiosignals zu erhalten, ohne dass es zu Übersteuerung bei Spitzenwerten oder zu Verzerrungen kommt.

Digidesign D-Fi

Die Serie von D-Fi™-Plug-Ins stellt Effekte zur Verfügung, wie sie bei analogen Synthesizern üblich sind:

- *Lo-Fi*™ bearbeitet Audio mit Rauschen, Verringerung der Bit-Tiefe, Verzerrung und Sättigung.
- *Sci-Fi*™ fügt die für Analogsynthesizer übliche Ringmodulation, Frequenzmodulation und den variablen Frequenzresonator hinzu.
- *Recti-Fi*™ erzeugt durch eine Korrektur der Waveform neue Ober- und Teilschwingungen.
- *Vari-Fi*™ fügt für Tonband und Plattenspieler typische Start- (Beschleunigungs-) und Verlangsamungseffekte hinzu.

Digidesign D-fx

Dieser Satz von D-FX™-Plug-Ins enthält eine Auswahl grundlegender Effekte:

- Chorus
- D-Verb™
- Flanger
- Multi-Tap Delay
- Ping-Pong Delay

Für die D-Fi- und D-fx-Plug-Ins gibt es eigene Dokumentationen. Weitere Informationen finden Sie auf der folgenden Website:

http://www.digidesign.com

Beschreibung der Haupt-Plug-Ins in AudioSuite

In den folgenden Abschnitten finden Sie eine kurze Übersicht über die Plug-Ins und gegebenenfalls Hinweise zu ihrer Verwendung.

Compressor

Das Plug-In Compressor reduziert den dynamischen Bereich von Signalen, die einen festgelegten Schwellenwert um ein bestimmtes Maß überschreiten. Die Verstärkung des Eingangssignals, die benötigt wird, um eine Zunahme um 1 dB im Ausgangssignal des Kompressors zu bewirken, wird Kompressionsverhältnis genannt. Bei einem Verhältnis von 4:1 erzeugt z.B. eine Eingangsverstärkung von 8 dB eine Ausgangsverstärkung von 2 dB.

Audiomaterial weist häufig unterschiedliche Lautstärken auf und kann an einer Stelle über und an anderer Stelle unter dem Schwellenwert liegen. Mit einem Schieberegler wird die Reaktionszeit des Kompressors (sog. Attack) eingestellt. Mit dem Schieberegler Release wird die Zeit eingestellt, die der Kompressor benötigen darf, um zum ursprünglichen Gain-Wert zurückzukehren.

Effizientes Ausnutzen der Kompression

Um die Komprimierung am effektivsten einzusetzen, muss die Reaktionszeit so eingestellt werden, dass die Signale den Schwellenwertpegel lange genug überschreiten, um eine Zunahme des Durchschnittspegels zu bewirken. Dadurch wird sichergestellt, dass die Gesamtlautstärke durch eine Gain-Reduzierung nicht gesenkt wird.

Die Abfallzeiten müssen so eingestellt werden, dass Signalpegel, die den Schwellenwert wiederholt überschreiten, nur einmal für eine Gain-Reduzierung sorgen. Ist die Abfallzeit zu lang, kann ein zu lauter Abschnitt im Audiomaterial eine Gain-Reduzierung bewirken, die in

einer leisen Passage fortdauert. Das Komprimieren kann jedoch auf kreative Weise genutzt werden, die diese Regeln außer Kraft setzt.

Das Plug-In Compressor bietet eine integrierte Messvorrichtung, mit der Sie den Umfang der erfolgten Gain-Reduzierung überwachen können. Die Anzeige Gain Reduction verbleibt in der Regel auf dem Pegel 0, wenn das Eingangssignal unter dem Schwellenwert liegt. Sie fällt nach links und zeigt den Umfang der Gain-Reduzierung in Dezibel an, wenn das Eingangssignal den Schwellenwert überschreitet.

Compressor-Parameter

Das Plug-In Compressor hat die folgenden Parameter:

Input Meter

Zeigt den Pegel unverarbeiteter Eingangssignale am Compressor an.

Output Meter

Zeigt den Ausgangspegel des Compressor an, einschließlich des Gain-Ausgleichs, der mit dem Gain-Parameter hinzugefügt wurde.

Reduction

Zeigt das Maß der Gain-Reduzierung in dB an.

Phase Invert

Erlaubt das Umkehren der Phase (Polarität) des Eingangssignals, um das Frequenzverhalten von Quellen zu verändern, die mit mehreren Mikrofonen aufgenommen wurden, oder das Korrigieren der falschen Polung von Mikrofonkabeln.

Gain

Ermöglicht eine übergreifende Anpassung des Ausgangs-Gains. Dadurch können stark komprimierte Signale ausgeglichen werden.

Threshold

Dient dem Einstellen des Schwellenwertpegels. Signale, die diesen Pegel überschreiten, werden komprimiert. Signale, die darunter liegen, bleiben unbeeinflusst. Eine Pegeleinstellung von 0 dB steht für keine Komprimierung. Im Gegensatz zu Skalen analoger Kompressoren geben Messskalen digitaler Systeme den Wert 0 dB wieder, der den Skalenendwert darstellt. Über 0 dB gibt es keinen Headroom.

Ratio

Dient dem Einstellen des Komprimierungsverhältnisses. Der Bereich basiert auf Dezibelwerten über dem Schwellenwert. Ist dieser Parameter beispielsweise auf 2:1 eingestellt, werden Änderungen an Signalen über dem Schwellenwert um die Hälfte komprimiert.

Attack

Erlaubt das Einstellen der Reaktionszeit des Compressors. Je kleiner der Wert, desto schneller die Reaktion. Je schneller die Reaktion, desto schneller dämpft der Compressor das Signal. Wenn Sie schnelle Reaktionszeiten und eine starke Begrenzung verwenden, sollten Sie eine proportional längere Abfallzeit wählen, insbesondere bei Material, bei dem zahlreiche Spitzenwerte eng nebeneinander liegen.

Release

Mit Release können Sie bestimmen, wie lange es dauern soll, bis der Compressor vollständig deaktiviert wird, nachdem das Eingangssignal unter den Schwellenwertpegel gefallen ist. Bei starker Komprimierung sollten Sie proportional längere Abfallzeiten einstellen. Dadurch wird Pumpen vermieden, das auftreten kann,

wenn der Kompressor gezwungen ist, zwischen komprimierten und nicht komprimierten Signalpegeln hin- und herzuspringen. Durch das Verlängern der Abfallzeit können Sie diese Pegeländerungen abfangen, indem Sie eine Verzögerung in die Anstiegs- und Abfallzeit der Dämpfung einfügen. Wählen Sie kürzere Abfallzeiten bei Material mit wenigen und nicht eng nebeneinander liegenden Spitzenwerten.

Knee

Dient der Einstellung der Rate, bei der der Compressor die volle Komprimierung erreicht, nachdem der Schwellenwert überschritten wurde. Die Einstellungen für diesen Parameter reichen von 0 (schnellste Reaktion) bis 200 (langsamste Reaktion).

Graph

Zeigt die Reaktionskurve, die von den Kompressoreinstellungen Threshold, Ratio und Knee bestimmt wird. Beim Einstellen dieser Parameter können Sie mit Hilfe des Diagramms verfolgen, wie sich die Form dieser Kurve ändert. Ferner können Sie die Auswirkungen Ihrer Einstellungen beobachten.

External Key

Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

Key Listen

Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

Limiter

Das Plug-In Limiter soll dafür sorgen, dass Signalspitzen einen festgelegten Pegel nicht überschreiten, damit Verstärker oder Aufnahmegeräte nicht übersteuern. Die meisten Limiter arbeiten mit Verhältnissen von 10:1 oder 20:1, obgleich einige auch Verhältnisse von 100:1 unterstützen. Hohe Werte beschränken den dynamischen Bereich eines Signals wirkungsvoll auf einen bestimmten Wert, weil ein absoluter Grenzpegel für den dynamischen Bereich festgelegt wird.

Mit Hilfe der Begrenzung wird verhindert, dass kurzfristige Spitzenwerte ihre volle Amplitude erreichen. Sinnvoll eingesetzt, ermöglicht das Begrenzen höhere Durchschnittspegel unter Vermeidung von Überlastungen (Übersteuerung oder Verzerren), indem kurzfristige Spitzenwerte in der Audioquelle begrenzt werden. Damit das Ohr die Gain-Änderungen nicht hört, müssen Sie extrem kurze Reaktions- und Abfallzeiten verwenden.

Das Begrenzen dient dem Entfernen vereinzelter Spitzenwerte, da bei aufeinander folgenden Spitzenwerten eine Gain-Reduzierung unbemerkt bleibt. Wenn Audiomaterial viele Spitzenwerte enthält, sollten der Schwellenwert erhöht und der Gain-Wert manuell reduziert werden, damit nur vereinzelte, extreme Spitzenwerte begrenzt werden.

Das Verhältnis für den Limiter ist intern auf 100:1, die Reaktionszeit automatisch auf 0 Millisekunden eingestellt. Die Funktion des Limiter ähnelt einer starken Komprimierung. Sie kann nützlich sein für das Reduzieren von Knack- und Klickgeräuschen sowie für das starke Begrenzen des dynamischen Bereichs in Fernsehsendungen oder bei Medien mit eingeschränkter Bandbreite, wie z.B. einer Kassette.

Limiter-Parameter

Das Plug-In Limiter hat die folgenden Parameter:

Input Meter

Zeigt den Pegel des unverarbeiteten Eingangssignals im Limiter an.

Output Meter

Zeigt den Ausgangspegel des Limiters an, einschließlich des Gain-Ausgleichs, der mit dem Gain-Parameter hinzugefügt wurde.

Reduction

Zeigt das Maß der Dämpfung des Signals an.

Phase Invert

Erlaubt das Umkehren der Phase (Polarität) des Eingangssignals, um das Frequenzverhalten von Quellen zu verändern, die mit mehreren Mikrofonen aufgenommen wurden, oder das Korrigieren der falschen Polung von Mikrofonkabeln.

Gain

Ermöglicht eine übergreifende Anpassung des Ausgangs-Gains.

Threshold

Dient dem Einstellen des Schwellenwertpegels. Signale, die diesen Pegel überschreiten, werden begrenzt. Signale, die darunter liegen, bleiben unbeeinflusst.

Attack

Erlaubt das Einstellen der Reaktionszeit des Limiters. Je kleiner der Wert, desto schneller die Reaktion. Je schneller die Reaktion, desto schneller dämpft der Limiter das Signal. Wenn Sie schnelle

Reaktionszeiten und eine starke Begrenzung verwenden, sollten Sie eine proportional längere Abfallzeit wählen, insbesondere bei Material, bei dem zahlreiche Spitzenwerte eng nebeneinander liegen.

Release

Mit Release können Sie bestimmen, wie lange es dauern soll, bis der Limiter vollständig deaktiviert wird, nachdem das Eingangssignal unter den Schwellenwertpegel gefallen ist. Bei starker Begrenzung sollten Sie proportional längere Abfallzeiten einstellen. Dadurch wird Pumpen vermieden, das auftreten kann, wenn der Limiter gezwungen ist, zwischen begrenzten und unbegrenzten Signalpegeln hin- und herzuspringen. Durch das Verlängern der Abfallzeit können Sie diese Pegeländerungen abfangen, indem Sie eine Verzögerung in die Anstiegs- und Abfallzeiten der Dämpfung einfügen. Wählen Sie kürzere Abfallzeiten bei Material mit wenigen und nicht eng nebeneinander liegenden Spitzenwerten.

Graph

Zeigt die Reaktionskurve, die von der Limiter-Einstellung Threshold bestimmt wird. Beim Einstellen dieses Parameters können Sie anhand des Diagramms verfolgen, wie sich die Form dieser Kurve ändert. Ferner können Sie die Auswirkungen Ihrer Einstellungen beobachten.

External Key

Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

Key Listen

Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

Expander-Gate

Expander-Gate reduziert Rauschen durch das Senken des Gain-Werts von Signalen, die unter einem vom Benutzer wählbaren Schwellenwert liegen. Expander sind besonders nützlich, um Rauschen oder Störsignale zu reduzieren, die sich in aufgezeichnetes Material einschleichen, während der Pegel fällt, etwa Störungen, die vom Kopfhörer ausgehen.

Expander können als „weichere“ Gates angesehen werden, da sie eine sanftere Möglichkeit bieten, Niederpegelsignale abzutrennen; ein Gate nimmt die Abtrennung in der Regel abrupt vor. Sie können dieses Plug-In auch als Gate einsetzen, indem Sie für Ratio den Höchstwert einstellen und niedrige Werte für Attack, Decay und Hold wählen.

Expander-Gate-Parameter

Das Plug-In Expander-Gate hat die folgenden Parameter:

Phase Invert

Erlaubt das Umkehren der Phase (Polarität) des Eingangssignals, um das Frequenzverhalten von Quellen zu verändern, die mit mehreren Mikrofonen aufgenommen wurden, oder das Korrigieren der falschen Polung von Mikrofonkabeln.

Reduction Meter

Zeigt das Maß der Reduzierung in dB an.

Threshold

Dient dem Einstellen des Schwellenwertpegels. Bei Signalen, die unter dem Schwellenwert liegen, wird der Gain reduziert. Signale, die darüber liegen, bleiben unbeeinflusst. (Stellen Sie beim Anpassen des Schiebereglers Threshold sicher, dass Audiomaterial durch das Plug-In Expander-Gate abgespielt wird, damit Sie die Änderungen in der Reduction-Anzeige verfolgen können).

Ratio

Dient dem Einstellen des Ausmaßes der Erweiterung. Ist dieser Parameter beispielsweise auf 2:1 eingestellt, werden Signale unter dem Schwellenwert um die Hälfte gesenkt. Bei höheren Ratio-Einstellungen (z.B. 30:1 oder 40:1) funktioniert Expander-Gate als Gate, da niedrigere Pegelsignale drastisch gesenkt werden. Beim Einstellen des Parameters Ratio können Sie anhand des integrierten Diagramms verfolgen, wie sich die Form der Erweiterungskurve ändert.

Attack

Erlaubt das Einstellen der Reaktionszeit des Expanders. Dieser Parameter bestimmt, wie schnell der Pegel eines Signals gesenkt wird, nachdem er unter den Schwellenwert gefallen ist. Mit dieser Einstellung und der Einstellung Ratio können Sie steuern, wie weich die Gain-Reduktionskurve des Expanders verläuft.

Hold

Dient der Angabe einer Zeitdauer (in Sekunden oder Millisekunden), die Expander-Gate nach dem ersten Reaktionszyklus geöffnet bleibt. Dieser Parameter kann als einmalige Funktion eingesetzt werden, um Expander-Gate nach einer einzigen Überschreitung des Schwellenwerts für längere Zeiträume geöffnet zu halten. Außerdem kann mit dem Hold-Parameter das so genannte Gate-Flattern unterdrückt werden. Dazu kann es kommen, wenn die Eingangspegel um den Schwellenwert herum schwanken, so dass das Gate sich sehr schnell öffnet und schließt.

Decay

Mit Decay können Sie bestimmen, wie lange es dauern soll, bis das Gate geschlossen wird, nachdem das Eingangssignal unter den Schwellenwertpegel gefallen und die Haltezeit abgelaufen ist.

Range

Dient der Einstellung der Tiefe des geschlossenen Gate. Dieser Parameter hat eine Maximaltiefe von -80 dB. Wenn Sie mit einer geringeren Dämpfung arbeiten, können mehr Audiosignale, die unter dem Schwellenwert liegen, das Gate zumindest anteilig passieren.

Key HPF

Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

Key LPF

Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

Graph

Zeigt die Reaktionskurve, die von den Expander-Gate-Einstellungen Threshold, Ratio und Range bestimmt wird. Beim Einstellen dieser Parameter können Sie anhand des Diagramms verfolgen, wie sich die Form dieser Kurve ändert. Ferner können Sie die Auswirkungen Ihrer Einstellungen beobachten.

External Key

Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

Key Listen

Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

Gate

Gate reduziert das Rauschen durch das Senken des Gain-Werts von Signalen, die unter einem vom Benutzer wählbaren Schwellenwert liegen.

Gate-Parameter

Das Plug-In Gate hat die folgenden Parameter:

Phase Invert

Erlaubt das Umkehren der Phase (Polarität) des Eingangssignals, um das Frequenzverhalten von Quellen zu verändern, die mit mehreren Mikrofonen aufgenommen wurden, oder das Korrigieren der falschen Polung von Mikrofonkabeln.

Gating (Anzeige Reduction)

Zeigt den Umfang der Reduzierung in dB an.

Threshold

Dient dem Einstellen des Schwellenwertpegels. Signale, die diesen Pegel überschreiten, werden durchgeleitet. Signale, die darunter liegen, werden in Abhängigkeit von den Einstellungen für die Parameter Attack, Hold, Decay und Range heruntergeregelt.

Attack

Erlaubt das Einstellen der Reaktionszeit des Gate.

Hold

Dient der Angabe einer Dauer (in Sekunden oder Millisekunden), die das Gate nach dem ersten Reaktionszyklus geöffnet bleibt. Dieser Parameter kann als einmalige Funktion eingesetzt werden, um das Gate nach einer einzigen Überschreitung des Schwellenwerts für

längere Zeiträume geöffnet zu halten. Außerdem kann mit dem Hold-Parameter das so genannte Gate-Flattern unterdrückt werden. Dazu kann es kommen, wenn die Eingangspegel um den Schwellenwert herum schwanken, so dass das Gate sich sehr schnell öffnet und schließt.

Decay

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie lange es dauern soll, bis das Gate geschlossen wird, nachdem das Signal unter den Schwellenwertpegel gefallen ist.

Bereich

Dient der Einstellung der Tiefe des geschlossenen Gate. Dieser Parameter hat eine Maximaltiefe von -80 dB. Wenn Sie mit einer geringeren Dämpfung arbeiten, können mehr Audiosignale, die unter dem Schwellenwert liegen, das Gate zumindest anteilig passieren. Dies ist beispielsweise bei Schlagzeugklängen nützlich, wenn Sie den Pegel des gesamten Schlagzeugs um einen bestimmten Wert senken und das heruntergeregelte Instrument, z.B. die kleine Trommel, hervorheben wollen.

Graph

Zeigt die von den Gate-Einstellungen Threshold und Range bestimmte Reaktionskurve an. Beim Einstellen dieser Parameter können Sie mit Hilfe des Diagramms verfolgen, wie sich die Form dieser Kurve ändert. Ferner können Sie die Auswirkungen Ihrer Einstellungen verfolgen.

External Key

Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

Key Listen

Dieser Parameter hat keine Auswirkungen auf die AudioSuite-Plug-Ins.

EQ

Es gibt zwei EQ Plug-Ins:

- 1-Band EQ II
- 4-Band EQ II

Die EQ II-Plug-Ins bieten einen weiterentwickelten „britischen EQ-Sound“, der heute von vielen Toningenieuren und Produzenten bevorzugt wird.

EQ II-Parameter

Die Plug-Ins EQ II haben die folgenden Parameter:

Input

Erlaubt die Kontrolle des Eingangs-Gains des EQ, um mögliche Übersteuerung zu verhindern.

Phase Invert

Erlaubt das Umkehren der Phase (Polarität) des Eingangssignals, um das Frequenzverhalten von Quellen zu verändern, die mit mehreren Mikrofonen aufgenommen wurden (eine gebräuchliche Technik für die Mikrofon-Aufnahme eines Gitarrenverstärkers) oder das Korrigieren der falschen Polung von Mikrofonkabeln.

Type

Dient der Auswahl eines EQ-Typs (High-Pass, Low-Shelf, Peak, High-Shelf oder Low-Pass).

Gain

Ermöglicht das Steuern des Ausmaßes, um das die ausgewählten Frequenzen gedämpft oder verstärkt werden sollen (nur für Peak, High-Shelf und Low-Shelf).

Freq

Hiermit können Sie das Zentrum des Frequenzbereichs bestimmen, der gedämpft oder verstärkt werden soll.

Q

(Nur für Peak) Dient der Einstellung der Bandbreite des Peak-Filters. Höhere Werte ergeben geringere Bandbreiten. Niedrigere Werte ergeben größere Bandbreiten.

Bypass

Schaltet das EQ auf Bypass. Das Plug-In 4-Band EQ II bietet für jedes Band (die schwarzen Schaltflächen mit den EQ-Kurvensymbolen) eine eigene Bypass-Schaltfläche.

High-Pass

Dämpft alle Frequenzen unterhalb der ausgewählten Trennfrequenz bei einer Rate von 12 dB pro Oktave, während alle anderen Frequenzen oberhalb dieser Frequenz ungedämpft durchgeleitet werden. Aus diesem Grund gibt es für diesen Filter keine Lautstärkeregelung. High-Pass-Filter sind nützlich zum Entfernen von Rattern bei niedriger Frequenz oder zum Ausdünnen der niedrigen Frequenzen eines Klangs für Spezialeffekte, wie z.B. das Simulieren eines „Telefoneffekts“.

Low-Shelf

Erzeugt eine Verstärkung oder Dämpfung unterhalb der angegebenen Frequenz.

Peak

Verstärkt oder dämpft nur die Frequenzen um die ausgewählte Mittelfrequenz. Die Schaltfläche Q stellt die Bandbreite des Peak-Filters ein, also die Gesamtform des Filters – von einer breiten Glockenform bis zu einer schmalen Kerbe. Breite Kurven sind gewöhnlich für Musikanwendungen am besten geeignet. Schmale Kurven sind für besondere Verarbeitungen geeignet, wie z.B. das Entfernen von Summgeräuschen. Höhere Werte ergeben geringere Bandbreiten. Niedrigere Werte ergeben größere Bandbreiten.

High-Shelf

Erzeugt eine Verstärkung oder Dämpfung von einer bestimmten Frequenz an aufwärts.

Low-Pass

Dämpft alle Frequenzen oberhalb der ausgewählten Trennfrequenzeinstellung bei einer Rate von 12 dB pro Oktave, während alle anderen Frequenzen unterhalb dieser Frequenz ungedämpft durchgeleitet werden. Aus diesem Grund gibt es für diesen Filter keine Lautstärkeregelung.

Invert

Das Plug-In Invert kehrt die Polarität des ausgewählten Audiomaterials um. Alle positiven Amplitudenwerte des Samples werden negativ, alle negativen Amplituden positiv. Dieser Vorgang dient dem dauerhaften Ändern der Polaritäts- bzw. Phasenbeziehung der Spuren. Das Umkehren kann beim Abmischen nützlich sein, da dadurch das Frequenzverhalten von Player-Spuren verändert wird, die mit mehreren Mikrofonen aufgezeichnet wurden. Ferner können Sie dadurch Audiomaterial korrigieren, das mit nicht übereinstimmender Phase aufgezeichnet wurde.

Duplicate

Das Plug-In Duplicate erstellt aus einem ausgewählten Audio-Masterclip einen neuen Masterclip. Das Plug-In verwendet die IN- und OUT-Marken des ausgewählten Clips, um die Grenzen des neuen Clips zu bestimmen. Dieses Plug-In wird nur in Verbindung mit den Funktionen von Create New Master Clips der AudioSuite Plug-Ins verwendet.

Mod Delay

Die Plug-Ins der Gruppe Mod Delay stellen zeitlich verzögerte Effekte zur Verfügung. Dazu gehören Effekte wie Slap Echo, Verdopplung, Chorusing und Flanging.

Es gibt vier Mod Delays, die alle eine unterschiedliche maximale Verzögerungszeit haben können:

- *Short Delay* bietet 1024 Verzögerungs-Samples (23,2 ms bei 44,1 kHz oder 21,3 ms bei 48 kHz).
- *Slap Delay* bietet 7186 Verzögerungs-Samples (162 ms bei 44,1 kHz oder 149 ms bei 48 kHz).
- *Medium Delay* bietet 16384 Verzögerungs-Samples (371 ms bei 44,1 kHz oder 341 ms bei 48 kHz).
- *Long Delay* bietet 162474 Verzögerungs-Samples (3,68 Sekunden bei 44,1 kHz oder 3,38 Sekunden bei 48 kHz).

Mod Delay-Parameter

Die Plug-Ins Mod Delay haben die folgenden Parameter:

Input

Ermöglicht die Steuerung der Eingangslautstärke der Verzögerung, um Übersteuerung zu verhindern.

Wet/Dry

Dient der Steuerung der Balance zwischen dem verzögerten und dem ursprünglichen Signal. Wenn Sie eine Verzögerung vom Typ Flanging oder Chorusing verwenden, können Sie die Tiefe des Effekts mit Hilfe der Einstellung Wet / Dry teilweise steuern.

Low-Pass Filter (LPF)

Steuert die Trennfrequenz des Low-Pass-Filters. Dieser Parameter ermöglicht die Dämpfung des hochfrequenten Inhalts des Rückkopplungssignals. Je niedriger die Einstellung, desto mehr hohe Frequenzen werden gedämpft.

Delay

Dient der Einstellung der Verzögerungszeit zwischen dem Ausgangs- und dem verzögerten Signal.

Depth

Ermöglicht die Steuerung der Modulationstiefe, die auf das verzögerte Signal angewendet wird.

Rate

Dient der Steuerung der Modulationsrate des verzögerten Signals.

Feedback

Ermöglicht die Steuerung der Rückkopplung, die vom Ausgang der Verzögerung wieder auf die Eingabe angewendet wird. Dieser Parameter steuert außerdem die Anzahl der Wiederholungen des verzögerten Signals. Negative Feedback-Werte versehen Flanging-Effekte mit einem intensiveren „tunnelähnlichen“ Klang.

Normalize

In den Fällen, in denen eine Audiodatei mit zu geringer Amplitude aufgezeichnet wurde, sorgt Normalize dafür, dass die inhärente Dynamik des Abschnitts unverändert bleibt, während die allgemeine Lautstärke erhöht wird.

Zusätzlich zu den standardmäßigen AudioSuite-Parametern können Sie mit den Bedienelementen unter Max Peak At angeben, wie nahe am maximalen Pegel (d.h. dem Schwellenwert für die Übersteuerung) der Spitzenpegel Ihrer Auswahl oder Datei verstärkt werden soll. Sie haben drei Möglichkeiten zur Eingabe dieser Informationen:

Geben Sie einen numerischen Dezibelwert unterhalb des Schwellenwerts für die Übersteuerung ein.

Geben Sie einen Prozentsatz des Schwellenwerts ein.

Passen Sie den Schieberegler auf dem Bildschirm an.

Bei der Bearbeitung mit einem dieser Bedienelemente wird der entsprechende Wert automatisch für die beiden anderen berechnet.

So konfigurieren Sie die Parameter von Normalize:

1. Geben Sie das Maß der Verstärkung ein, das während des Normalisierungsvorgangs angewendet werden soll.
2. Um einen bestimmten Dezibelwert unter dem Höchstwert einzustellen, doppelklicken Sie auf das Textfeld Max Peak at: (dB) und geben den Wert ein.
3. Um das Maß der Normalisierung als Prozentsatz des Höchstwertes einzustellen, geben Sie in das Textfeld Max Peak at: (%) den gewünschten Prozentsatz ein. Um das Maß manuell einzustellen, klicken Sie auf den Max Peak-Regler und passen ihn an. Wenn Sie bei gedrückter Strg-Taste auf den Regler klicken, können Sie ihn feinabstimmen.

Gain

Mit Hilfe von Gain können Sie die Amplituden in einer Datei oder Auswahl verstärken oder dämpfen. Der Befehl Change Gain ist ideal für das Beseitigen unerwünschter Spitzenwerte oder anderer dynamischer Inkonsistenzen.

Zum Konfigurieren der Gain-Parameter haben Sie folgende Möglichkeiten:

Geben Sie einen neuen Pegel als Dezibelwert (dB) oder Prozentsatz (%) ein, indem Sie auf das entsprechende Textfeld doppelklicken und einen neuen Wert eintragen.

Um den Gain manuell einzustellen, klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf den Schieberegler und passen ihn an.

Reverse

Umgekehrte Klänge werden in zahlreichen Musik-, Film- und Videoprojekten eingesetzt. Mit dem Plug-In Reverse können Sie diese Art der Verarbeitung sehr einfach aktivieren.

DC Offset Removal

Das Plug-In DC Offset Removal entfernt DC-Offset aus Ihren Audiodateien. Der Begriff „DC-Offset“ beschreibt einen bestimmten Typ von Audiostörung, der in digitalen Audiosignalen vorkommen kann.

Das Plug-In DC-Offset kann in einer Hüllkurvendarstellung erkannt werden, da es einen annähernd senkrechten Fade-In mit einer konstanten oder statischen Abweichung von Null zu haben scheint, wenn die Datei tatsächlich „stumm“ ist (d.h. keinen hörbaren Ton enthält). Mit Hilfe des Plug-In DC Offset können Sie DC-Offset aus Ihren Originalaudiodateien entfernen (oder zumindest reduzieren).

Signal Generator

Das Plug-In Signal Generator produziert Testtöne in einer Vielzahl an Frequenzen, Waveforms und Amplituden. Das Plug-In bietet folgende Optionen:

- **Frequency:** Diese Option bestimmt die Frequenz des Signals in Hertz. Die Werte reichen von 20 Hz bis hin zu 20 kHz.
- **Level:** Diese Option bestimmt die Amplitude des Signals in Dezibel. Die Werte reichen von -95 dB bis hin zu 0,0 dB.
- **Signal:** Über diese Schaltflächen können Sie die Waveform auswählen. Die Auswahl unter Waveform umfasst: Sinus, Quadrat, Sägezahn, Dreieck, weißes Rauschen und rosafarbenes Rauschen.



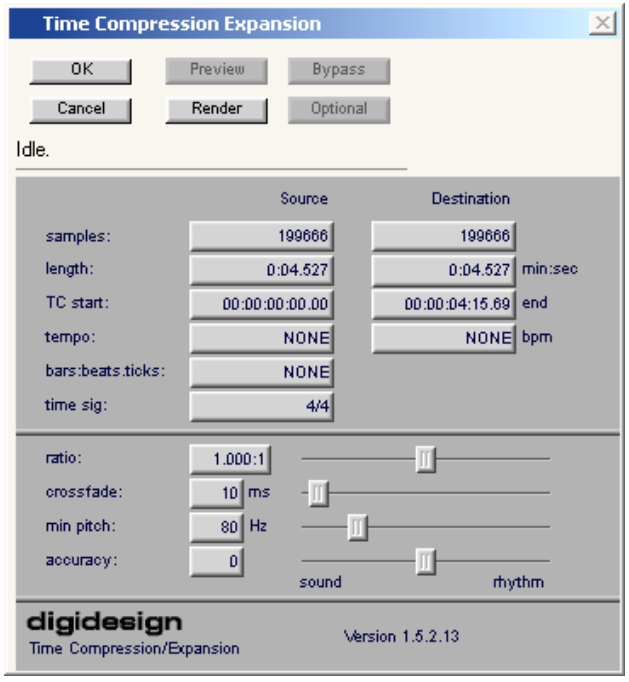
Sobald der Signal Generator in die Spur eingeschleift wurde, produziert er einen Ton. Durch Klicken auf die Schaltfläche Bypass können Sie den Ton stummschalten.

Time Compression Expansion

Mit dem Plug-In Time Compression Expansion können Sie die Dauer ausgewählter Abschnitte einstellen, indem Sie die Länge der Auswahl vergrößern oder verringern, ohne die Tonhöhe zu ändern. Diese Funktion ist besonders wichtig in Anwendungen für die Audio-Postproduktion, da sie das Anpassen des Tons zum Zweck der Synchronisierung an eine bestimmte Länge oder Timecode-Dauer ermöglicht



Um Dauer (Länge) und Tonhöhe gleichzeitig zu ändern, verwenden Sie das Plug-In Pitch Shift.



Parallelverarbeitung im Masterclip-Modus

Das Plug-In Time Compression Expansion ermöglicht die zeitliche Verkürzung oder Verlängerung zweier Spuren als so genanntes Stereo-Paar, so dass die beiden Seiten des Stereosignals in Relation zueinander verarbeitet werden.

Das Plug-In Time Compression Expansion bietet besondere Parameter, die die Eingabe von Werten für die Zeitverkürzung oder -verlängerung in verschiedenen Formaten erlauben. Die Parameter befinden sich in den Spalten Source und Destination und enthalten auch den Schieberegler Ratio. Darüber hinaus sind weitere Bedienelemente für die Feinabstimmung von Verkürzung und Verlängerung vorhanden.

So verwenden Sie die besonderen Bedienelemente:

Betätigen Sie den Schieberegler bei gedrückter Strg-Taste, um die Feinabstimmung vorzunehmen.

Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf ein Feld oder einen Regler, um den Standardwert wiederherzustellen.

Time Compression Expansion-Parameter

Das Plug-In Time Compression Expansion hat die folgenden Parameter:

Source and Destination

Die Textfelder unter Source zeigen die Länge der aktuellen Auswahl vor der Verarbeitung in allen aufgeführten Formaten an. Alle Textfelder in beiden Spalten sind konstant aktiv. Wenn an einem Wert eine Änderung vorgenommen wird, erfolgt direkt eine Aktualisierung der in den anderen Textfeldern angezeigten Werte.

Die Textfelder in der Spalte Destination zeigen und steuern die Länge der Auswahl nach der Verarbeitung mit den aktuellen Einstellungen. Sie können die Länge der Destination-Datei eingeben, indem Sie auf das entsprechende Textfeld in der Spalte Destination doppelklicken. Geben Sie die Anzahl der Samples im Format min:secs:msec oder Timecode-Werte als Start- und Endpositionen ein. Alle Textfelder unter Destination werden laufend aktualisiert. Wenn an einem Wert eine Änderung vorgenommen wird, erfolgt direkt eine Aktualisierung der in den anderen Textfeldern angezeigten Werte.

Sie können auch ein neues Tempo, die Länge in bars:beats:ticks oder eine Zeitsignatur für Bereiche mit Tempo- oder Bars & Beats-Einstellungen eingeben. Dabei kann es sich um beliebige Bereiche, die mit einem MIDI Metronome-Wert verknüpft sind (wie z.B. ein mit einem MIDI-Klick aufgenommener Overdub), oder um Bereiche handeln, die mit dem Befehl Pro Tools Identify Beat verarbeitet wurden.

Der Schieberegler Ratio dient dem Einstellen der Ziellänge im Verhältnis zur Ausgangslänge. Durch Bewegen des Schiebereglers nach rechts wird die Länge der Zieldatei vergrößert, durch Bewegen nach links wird sie verringert.

Mit den Bedienelementen unterhalb der Balkenzeile können Sie die Zeitverkürzung und -verlängerung feinabstimmen. Sie umfassen die Schieberegler Crossfade, Min Pitch und Accuracy.

Crossfade

Mit dem Schieberegler Crossfade können Sie die Länge der Überblendung manuell in Millisekunden anpassen, um die Leistung des Plug-In Time Compression Expansion entsprechend dem Typ des verarbeiteten Audiomaterials zu optimieren. Das Plug-In Time Compression Expansion bewirkt eine Änderung der Länge durch das Replizieren oder Subtrahieren sehr kleiner Abschnitte des Audiomaterials und das sehr schnelle Überblenden zwischen diesen Änderungen in der Waveform des Audiomaterials.

Die für Crossfade eingestellte Länge wirkt sich im Wesentlichen auf das Maß der Glättung (Smoothing) aus, die auf das Audiomaterial angewendet wird, um Audiofehler wie Knacken zu verhindern. Im Allgemeinen benötigen geringfügige Änderungen an der Dauer längere Überblendungen, während größere Änderungen kürzere Überblendungen erfordern. Der Nachteil einer langen Überblendungsdauer ist, dass das Signal einschließlich etwaiger Spitzen geglättet wird. Obgleich dieser Effekt für Audiomaterial wie Gesang wünschenswert sein kann, ist er für Material mit ausgeprägten Spitzen wie Trommeln oder Perkussion ungeeignet.

Die Standardeinstellung für diesen Parameter ist Auto (soweit links wie möglich), bei der Überblendungszeiten automatisch gemäß dem Prozentsatz der Änderung an der Dauer für den aktuellen Prozess eingestellt werden. Diese Einstellung ist für die meisten Anwendungen ausreichend. Mit diesem Schieberegler können Sie jedoch bei Bedarf die Überblendungszeiten manuell anpassen und optimieren. Verwenden Sie für Audiomaterial, das scharf einsetzende

Übergänge enthält, kürzere Überblendungszeiten. Für Audiomaterial mit schwachen, vorübergehenden Spitzen sind längere Überblendungszeiten mit Werten von 1 bis 200 ms zu empfehlen.

Min Pitch

Mit dem Schieberegler Min Pitch können Sie die niedrigste Tonhöhe einstellen, die für die Berechnungen des Plug-In im Verlauf der Zeitverkürzung und -verlängerung verwendet wird. Der Schieberegler hat einen Bereich von 40 Hz bis 1000 Hz. Dank der Möglichkeit, die minimale Tonhöhe festzulegen, können Sie den Bearbeitungsvorgang mit dem Time Compression / Expansion-Plug-In optimal an das Frequenzspektrum des Audiomaterials anpassen.

Dieser Schieberegler muss niedriger eingestellt werden, wenn eine Bassgitarre oder ein anderes Instrument mit einem ähnlich niedrigen Tonumfang verarbeitet wird. Stellen Sie Min Pitch höher ein, wenn Sie Instrumente wie kleine Trommeln, Geigen oder andere Instrumente mit einem hohen Tonumfang verarbeiten. Experimentieren Sie mit Kombinationen der anderen Bedienelemente für die Feinabstimmung im Verhältnis zum Schieberegler Min Pitch.

Accuracy

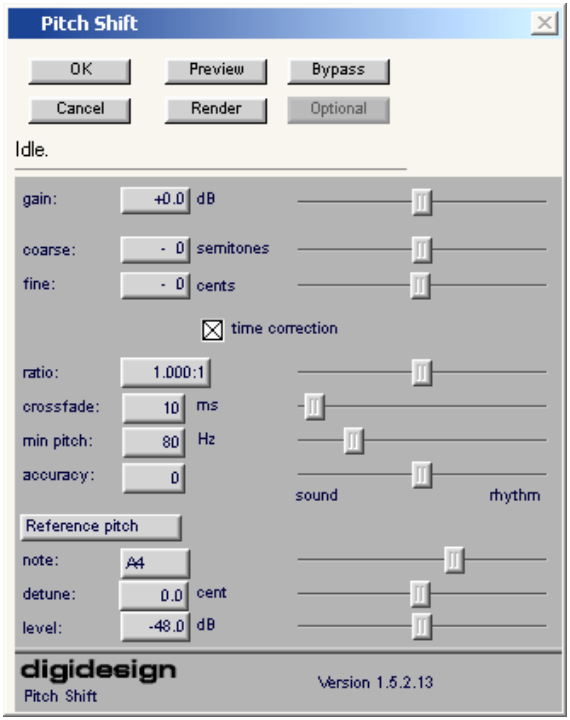
Mit dem Schieberegler Accuracy können Sie die Verarbeitungsressourcen bestimmen, die für die Audioqualität (Sound) oder das Timing (Rhythm) zugewiesen werden. Das Ziehen des Schiebereglers in Richtung Sound bewirkt im Allgemeinen eine bessere Tonqualität und weniger Audiofehler. Das Ziehen des Schiebereglers in Richtung Rhythm legt den Schwerpunkt auf das Beibehalten eines gleich bleibenden Tempos. Wenn Sie mit Schleifen arbeiten, hören Sie aufmerksam zu, und passen Sie den Regler an, bis Sie eine Einstellung finden, bei der das Timing innerhalb des Abschnitts konstant bleibt. Wenn die Rhythmuseinstellung des Schiebereglers Accuracy zu niedrig ist, sind die Zeiten für Start und Ende zwar präzise, doch können die Beats dem restlichen Material etwas verspätet nachfolgen.

Das kleinste zulässige Zeitverhältnis für Time Compression und Time Expansion ist 0,25. Das größte zulässige Zeitverhältnis ist 4,0.

Das Normalisieren einer Auswahl vor Anwendung des Plug-In Time Compression Expansion kann mitunter zu besseren Klangergebnissen führen.

Pitch Shift

Mit dem Plug-In Pitch Shift können Sie die Tonhöhe einer Zuspielaudiodatei mit oder ohne Änderung der Dauer anpassen. Mit dieser leistungsstarken Funktion können Sie mit oder ohne Änderung der Wiedergabegeschwindigkeit die Tonhöhe um maximal eine volle Oktave nach oben oder unten transponieren.



Bearbeiten Sie die Pitch Shift-Parameter, indem Sie in das jeweilige Destination-Textfeld doppelklicken und den gewünschten Wert eingeben, oder indem Sie auf die Schieberegler klicken und diese ziehen. Alle Bedienelemente des Plug-In Pitch Shift sind verknüpft, so dass bei Änderung eines Elements alle anderen angepasst werden.

Pitch Shift-Parameter

Das Plug-In Pitch Shift hat die folgenden Parameter:

Gain

Die Bedienelemente von Gain stellen den Eingangspegel in Zehnteln eines Dezibels ein. Der Eingangspegel muss so eingestellt werden, dass das Plug-In die Amplitudenspitzenwerte in der Auswahl entsprechend verarbeiten kann. Durch Ziehen des Schiebereglers nach rechts wird der Gain-Wert erhöht, durch Ziehen nach links gesenkt.

Coarse und Fine

Passen Sie die Tonhöhe an, indem Sie entweder einen der beiden Schieberegler ziehen oder indem Sie Werte in die Felder Coarse und Fine eingeben. Der Schieberegler Coarse transponiert in Halbtonschritten, der Schieberegler Fine in Hundertsteln eines Halbtons.

Time Correction

Durch Markieren des Kontrollkästchens Time Correction können Sie die Zeitkorrektur aktivieren oder deaktivieren.



Wenn Sie die Funktionen von Create New Master Clips der AudioSuite-Plug-Ins verwenden, können Sie das Kontrollkästchen Time Correction deaktivieren. Dieses Kontrollkästchen muss aktiviert sein, wenn Sie AudioSuite-Plug-Ins auf Audioclips in der Timeline anwenden.

Wenn das Kontrollkästchen Time Correction deaktiviert ist, bewirkt dies, dass Ihre Audiodatei dauerhaft mit variabler Geschwindigkeit abgespielt wird. Wie beim Arbeiten mit Bändern wird die Länge der Datei entsprechend den Einstellungen der Schieberegler Coarse und Fine vergrößert oder reduziert. Die Wiedergabegeschwindigkeit nimmt proportional zu, wenn die Tonhöhe der Audiodatei nach oben transponiert wird, und sinkt, wenn die Tonhöhe nach unten transponiert wird. Dieses Verhalten entspricht dem eines Bandrecorders, der mit variabler Geschwindigkeit läuft.

Das Bearbeiten einer Datei auf diese Weise wirkt sich nur geringfügig auf die Klangtreue von Audiodateien aus. Die Zeitkorrektur kann dagegen die Klangtreue erheblich fördern.

Ratio

Mit dem Schieberegler Ratio können Sie den Umfang der Transposition (Tonhöhenänderung) einstellen. Durch Bewegen des Schiebereglers nach rechts wird die Tonhöhe der verarbeiteten Datei angehoben, durch Bewegen nach links wird sie gesenkt. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf den Regler, um eine Feinabstimmung vorzunehmen.



Beschreibungen zu den Schiebereglern Crossfade, Min Pitch und Accuracy finden Sie unter ***“Crossfade" auf Seite A-29****.*

Reference Pitch

Die Funktion Reference Pitch erzeugt einen Sinuston, den Sie so anpassen können, dass er mit einem ausgewählten Bereich des Audiomaterials harmoniert. Anschließend können Sie den Ton als akustische Referenz verwenden, wenn Sie in der Sitzung bei anderem Audiomaterial Tonhöhenverschiebungen durchführen.

So setzen Sie die Funktion Reference Pitch ein:

1. Wählen Sie das Audiomaterial, das Sie als Tonhöhenreferenz verwenden wollen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Preview, um die Wiedergabe des ausgewählten Audiomaterials zu starten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Reference Pitch, um den Sinuston für die Referenz zu aktivieren.
3. Passen Sie die Einstellungen Note und Detune an, um den Referenzton mit der Tonhöhe der Audiowiedergabe abzugleichen. Passen Sie die Einstellung Level an, um die relative Lautstärke des Referenztons zu ändern. Es ist möglicherweise sinnvoll, Reference Pitch ein- und auszuschalten, um die Tonhöhe zu vergleichen.
4. Wählen Sie das Audiomaterial aus, dessen Tonhöhe verschoben werden soll.
5. Passen Sie die Bedienelemente Coarse und Fine an, um die Tonhöhe der Audiowiedergabe mit der Referenztonhöhe abzugleichen.

ANHANG B

Dateiformat-Spezifikationen

Um Kompatibilität mit unterschiedlichen Bildverarbeitungsstandards zu gewährleisten, unterstützt das Avid Xpress DV-System eine Vielzahl von Dateitypen und -formaten. Informationen zum Import und Export finden Sie in **Kapitel 8** und **Kapitel 19**. In den folgenden Abschnitten finden Sie Beschreibungen, Spezifikationen und Hinweise zum Importieren und Exportieren der einzelnen Dateiformate.

Für manche Dateiformate sind vor dem Importieren in die Avid Xpress DV-Anwendung vorbereitende Schritte erforderlich, um die Verwendbarkeit und Qualität der Dateien zu gewährleisten. Diese Abschnitte enthalten daher mehr Hinweise zum Importieren als zum Exportieren von Dateien. Wenn Sie eine Datei exportieren, wählen Sie im Dialogfeld Export Settings ein Dateiformat und stellen die entsprechenden Optionen ein. Beschreibungen der Optionen im Dialogfeld Export Settings finden Sie unter **Table 19-7**.

Grafikdateien (Bilddateien)

Avid Xpress DV verwendet Image Independence®, um aus einer großen Anzahl verschiedener Grafikformate brauchbare Dateien zu erstellen. Nachdem Sie ein Format importiert haben, können Sie es

exportieren. Das gilt nicht für Photo CD™; in dieses Format kann keine Datei exportiert werden.

In der folgenden Liste werden die unterstützten Grafikdateiformate kurz beschrieben:

- **Alias:** Das Alias PIX-Format wurde von Alias Research, Inc. (heute Alias | Wavefront eine Abteilung von Silicon Graphics Limited) für die Verwendung in ihrer Animations- und Visualisierungssoftware entwickelt.
- **BMP:** Wurde von der Microsoft Corporation als Standardgrafikformat unter Microsoft Windows entwickelt.
- **Chyron:** Wurde von der Chyron Corporation zur Verwendung in Videobildpuffern von Chyron-Schriftgeneratoren entwickelt.
- **Cineon:** Wurde von Eastman Kodak zur Verwendung im Cineon Digital Film System entwickelt. Es handelt sich um eine Untergruppe des SMPTE DPX-Formats (Digital Picture Exchange).
- **Framestore:** Wurde von NewTek Incorporated zur Verwendung mit dem Video Toaster-System entwickelt.
- **IFF:** Wurde von Electronic Arts entwickelt. IFF (Interchange File Format) oder genauer IFF-ILBM (InterLeaved BitMap) ist das Standarddateiformat, mit dem auf der Amiga-Plattform Grafikdateien übertragen werden.
- **JPEG:** Wurde von der Joint Photographic Experts Group (JPEG) entwickelt. Dieses Format ist zum Speichern und Übermitteln von Bildern sehr geeignet, da es in der Lage ist, den Speicherbedarf einer Datei extrem zu reduzieren. JFIF-Dateien (JPEG File Interchange Format, der Konstruktionsstandard für JPEG-Dateien) können ebenfalls im- und exportiert werden.
- **OMFI (nur Import):** Wurde von Avid Technology, Inc., in Zusammenarbeit mit zahlreichen Partnern zum Austausch digitaler Medien zwischen verschiedenen Plattformen und Anwendungen entwickelt.

- **PCX:** Wurde von der Zsoft Corporation für die Verwendung mit ihrer Grafikanwendung PC PaintBrush entwickelt.
- **Photoshop:** Wurde von Adobe Systems Incorporated zur Verwendung mit ihrer Bildbearbeitungsanwendung Adobe Photoshop entwickelt.
- **PICT:** Wurde von Apple Computer, Inc., als Format für Macintosh® QuickDraw®-Bilder entwickelt.
- **Pixar:** Wurde von Pixar für gespeicherte Bilder entwickelt.
- **PNG:** Wurde von der PNG Development Group ursprünglich als Alternative zum GIF℠-Bildformat entwickelt. PNG ist die Abkürzung für Portable Network Graphics und wird „ping“ ausgesprochen.
- **QRT:** Wurde auf dem Amiga-PC zur Verwendung unter verschiedenen Betriebssystemen entwickelt. Das Format wird von vielen Raytracing-Programmen verwendet, z.B. von DKB Ray Trace und dem QRT Ray Tracer.
- **Rendition:** Wurde von Numerical Design Ltd. entwickelt.
- **SGI:** Wurde von Silicon Graphics, Inc., zur Verwendung als Standardformat auf ihren Workstations entwickelt.
- **Softimage:** Wurde von Softimage, Inc. (einer Abteilung von Avid Technology, Inc.) zur Verwendung mit ihrer Software entwickelt.
- **Sun Raster:** Wurde von Sun Microsystems, Inc. entwickelt und wird hauptsächlich von Sun-Anwendungen unterstützt.
- **TARGA:** Wurde von Truevision, Inc. (jetzt Pinnacle Systems) ursprünglich für die Truevision-Bilderfassungshardware entwickelt.
- **TIFF:** Wurde von der Aldus Corporation (heute Adobe Systems, Incorporated) und der Microsoft Corporation entwickelt. TIFF ist die Abkürzung für Tag Image File Format.
- **Wavefront:** Wurde von Wavefront Technologies, Inc. (heute Alias | Wavefront, eine Abteilung von Silicon Graphics Limited) zum Hardware-unabhängigen Speichern von Bildern entwickelt.

- **XWindows:** Wurde vom MIT X Consortium entwickelt und wird von vielen X Window System-Anwendungen auf Workstations und manchen PCs unterstützt.
- **YUV:** Wurde von Abekas Video Systems (heute Accom, Inc.) definiert und dient zum Senden von Rohdaten an Abekas®-Rechner.

Vorbereiten von Grafikdateien zum Import

Bevor Sie eine Grafikdatei nach Avid Xpress DV importieren, können Sie Anwendungen anderer Hersteller zur Bildbearbeitung benutzen (z.B. Adobe Photoshop), um Änderungen wie die folgenden vorzunehmen:

- Konvertieren der Datei in eine angemessene Größe, Auflösung und Farbtiefe
- Beschneiden des Bilds oder Farbkorrekturen
- Begradigen der Bildkanten mit der Anti-Aliasing-Option oder einer ähnlichen Funktion
- Hinzufügen von Transparenz zu Bildern (in nur einigen Formaten), indem Sie die Auflösung auf 32 Bits pro Pixel setzen und so einen Alpha-Kanal einfügen
- In manchen Fällen können Sie auch eine Grafikdatei, die keinen Alpha-Kanal unterstützt, in ein Format konvertieren, in dem dies der Fall ist, um dann Transparenz hinzuzufügen.



Sie können das Bild importieren und über ein Video keyen, indem Sie die Key-Effekte des Avid Xpress DV -Systems verwenden. Der Import eines Bildes mit bereits existierendem Alpha-Kanal führt in jedem Fall zu den besten Ergebnissen.

Informationen zu den spezifischen Vorgehensweisen und Dateiformaten finden Sie im Begleitmaterial zu den entsprechenden Grafikanwendungen.

Spezifikationen für den Import von Grafikdateien

Table B-1 enthält Spezifikationen für das Importieren von Grafikdateien. Es wurden die folgenden Begriffe verwendet:

- **Bildgröße bei Vollbildanzeige:** Diese Zahlen beschreiben die empfohlene Breite und Höhe in Pixeln zum Erstellen eines Zuspielbilds, das nach dem Import als Vollbild angezeigt wird. Die Verwendung dieser Maße vermindert Verzerrungen nach der Konvertierung in die programmspezifische Auflösung der Avid-Anwendung von 720 x 486 nichtquadratischen Pixeln für NTSC und 720 x 576 Pixeln für PAL. Ein Bild mit geringeren Abmessungen nimmt nicht den ganzen Bildschirm ein oder wird verzerrt, während ein Bild, dessen Abmessungen darüber hinausgehen, verzerrt erscheint. Avid empfiehlt eine Auflösung von 72 Pixeln pro Zoll.
- **Farbtiefe:** Diese Zahlen beziehen sich auf die unterstützte Farbtiefenauflösung des Bildes, die auf der Anzahl der Bits pro Pixel basiert. Beispielsweise werden Bilder mit 2 Bit in Schwarzweiß angezeigt; Bilder mit 8 Bit in 256 Farben; Bilder mit 16 Bit in Tausenden Farben; Bilder mit 24 Bit in Millionen Farben und Bilder mit 32 Bit in Millionen Farben mit einem Alpha-Kanal.
- **Alpha-Kanal:** In dieser Spalte wird angegeben, ob der Alpha-Kanal beim Import unterstützt wird oder nicht. Der Alpha-Kanal bestimmt die transparenten Stellen in einem Bild, wenn es über einen Hintergrund gekeyt wird.
- **NV:** Diese Abkürzung bedeutet „Nicht Verfügbar“.

Tabelle B-1 Importspezifikationen für Grafikdateien

Format	Standard-Dateinamenerweiterung	Empfohlene Vollbildgröße (Pixel)	Farbtiefenunterstützung	Alpha-Kanal-unterstützung	Hinweise
Alias	.als	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit Farbe, 8-Bit Graustufen	Nein	
BMP	.bmp	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	1-, 4-, 8- und 24-Bit	Nein	Die Auflösungsdaten (dpi) bleiben erhalten. Mit Run Length-kodierter Komprimierung gespeicherte 4-Bit-Bitmaps werden nicht unterstützt. Vierkanalige Bitmaps werden von Photoshop nicht unterstützt.
Chyron	.chr	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	32-Bit	Ja	
Cineon	.cin	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	10-Bit (logarithmisch)	NV	Die Auflösungsdaten (dpi) bleiben erhalten.
Frame-store	.fs	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit	Nein	Pixeldaten werden mit Bilddaten gespeichert. Wenn Sie Bilder importieren, die mit Video Toaster erzeugt wurden, wählen Sie die Option Force to Fit Screen.

Tabelle B-1 Importspezifikationen für Grafikdateien (Forts.)

Format	Standard-Dateinamener-weiterung	Empfohlene Vollbildgröße (Pixel)	Farbtiefenunter-stützung	Alpha-Kanal-unterstüt-zung	Hinweise
IFF	.iff	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	1- bis 24-Bit Farbe; 1- bis 8-Bit Graustufen; 64-Farben-EHB; 4096-Farben-HAM; 262-144-Farben-HAM 8; SHAM; A-HAM; A-RES	Nur bei 1-Bit Alpha	Die Auflösungsdaten (dpi) bleiben erhalten. Pixeldaten werden mit Bilddaten gespeichert.
JPEG	.jpg	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit Farbe, 8-Bit Graustufen	Nein	
OMFI	.omf	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)			Siehe **“OMFI-Dateien" auf Seite B-16**.
PCX	.pcx	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	Farbkonform und 24-Bit Farbe	NV	Die Auflösungsdaten (dpi) bleiben erhalten. PCX-Dateien mit 1-Bit Farbtiefe oder ungeraden Pixelwerten werden nicht unterstützt.
Photo-shop	.psd	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	Graustufen, indizierte Farben, RGB und Zweiton-Varianten	Nein	Zweiton-Dateien werden in Graustufen geladen. Mehrkanal-Dateien (mehr als 4 Kanäle) werden nicht unterstützt.

Tabelle B-1 Importspezifikationen für Grafikdateien (Forts.)

Format	Standard-Dateinamener-weiterung	Empfohlene Vollbildgröße (Pixel)	Farbtiefenunterstützung	Alpha-Kanal-unterstützung	Hinweise
PICT	.pic	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	2-, 4-, 8-, 16- und 32-Bit	Ja	Die Auflösungsdaten (dpi) bleiben erhalten. Wenn keine anderen Angaben gemacht werden, werden automatisch 72 dpi verwendet.
Pixar	.pxr	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit, 36-Bit	Ja	
PNG	.png	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	1-Bit bis 32-Bit	Ja	
QRT	.dbw	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit	Nein	
Rendition	.6rn	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	32-Bit	Ja	
SGI	.rgb	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	8-Bit oder 16-Bit Graustufen; 8-Bit Graustufen plus 8-Bit Alpha-Kanal; 24-Bit und 48-Bit Farbe; 24-Bit Farbe plus 8-Bit Alpha-Kanal; 64-Bit (16 Bits pro Komponente)	Ja	

Tabelle B-1 Importspezifikationen für Grafikdateien (Forts.)

Format	Standard-Dateinamenerweiterung	Empfohlene Vollbildgröße (Pixel)	Farbtiefenunterstützung	Alpha-Kanalunterstützung	Hinweise
Softimage	.pic	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit plus 8-Bit Alpha	Ja	Pixeldaten werden mit Bilddaten gespeichert. **Wenn Sie auf eine Softimage-Datei doppelklicken, wird die Anwendung gestartet, die mit PICT-Dateien assoziiert ist, da beide Anwendungen die gleiche Erweiterung nutzen. Öffnen Sie Softimage-Dateien also nicht per Doppelklick.**
Sun Raster	.sun	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	1-, 8- und 24-Bit	Nein	
TARGA	.tga	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	8-, 15-, 16- oder 24-Bit; 32-Bit	Ja	

Tabelle B-1 Importspezifikationen für Grafikdateien (Forts.)

Format	Standard-Dateinamener-weiterung	Empfohlene Vollbildgröße (Pixel)	Farbtiefenunterstützung	Alpha-Kanal-unterstützung	Hinweise
TIFF	.tif	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	8-Bit farbkonform; 8-Bit oder 16-Bit Graustufen; 24-Bit und 48-Bit Farbe; 24-Bit Farbe plus 8-Bit Alpha; 36-Bit Farbe plus 12-Bit Alpha; 42-Bit Farbe plus 14-Bit Alpha; 48-Bit Farbe plus 16-Bit Alpha	Ja	Die Auflösungsdaten (dpi) bleiben erhalten. Die folgenden Dateitypen werden nicht unterstützt: • Mehrkanaldateien (größer als vier Kanäle) • Group 3-komprimierte (Fax-) Dateien • CMYK-Dateien mit zusätzlichen Kanälen • JPEG-komprimierte Dateien. Vierkanal-Dateien aus Avid Matador™ werden als Dreikanal-Dateien importiert.
Wavefront	.rla	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	32-Bit und 64-Bit	Ja	
XWindows	.xwd	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	1-, 2-, 4-, 8-, 16-, 24- und 32-Bit	Nein	
YUV	.yuv	720 x 486 (NTSC) 720 x 576 (PAL)	24-Bit	Nein	Auf Videoformat basierende Pixeldaten werden mit Bilddaten gespeichert. Wählen Sie beim Import die Option Force to Fit Screen.

Animationsdateien

Avid Xpress DV unterstützt die folgenden Animationsdateiformate:

- **AVI (Audio Video Interleave):** Wurde von Microsoft zum Speichern von Video- und Audiodaten als Bestandteil von Video für Windows entwickelt.
- **ERIMovie:** Wurde von Elastic Reality, Inc. (heute eine Abteilung von Avid Technology, Inc.) für die schnelle Wiedergabe von gerenderten Filmen auf Plattformen von Silicon Graphics, Inc. entwickelt.

Table B-2 enthält Spezifikationen für das Importieren von Animationsdateien. Import- und Exportinformationen zu AVI und QuickTime werden in **Table B-3** gezeigt.



Avid Xpress DV setzt eine Bildrate von 29,97 B/s (25 B/s für PAL) voraus. Stellen Sie die entsprechende Bildrate für das Projekt ein, wenn Sie aus der Anwendung eines Drittherstellers exportieren.

Tabelle B-2 Importspezifikationen für Animationsdateien

Format	Standard-Dateinamen-erweiterung	Farbtiefen-Unterstützung	Alpha-Kanal-unterstützung	Hinweise
ERIMovie	.mov oder. eri	24-Bit gepackte und 32-Bit ungepackte Movie-Dateien	Ja	QuickTime für Windows verwendet ebenfalls die Erweiterung. mov. Allerdings unterstützt QuickTime das ERIMovie-Format nicht, so dass ein Doppelklick auf eine ERIMovie-Datei einen Fehler verursacht.  *Auf Windows-Plattformen gibt es keine Anwendung, die ERIMovies abspielt; die Anwendung* `mview` *unterstützt die Wiedergabe von ERIMovie auf Silicon Graphics-Systemen.*
PICS-Animation	.pcs	2-, 4-, 8-, 16- und 32-Bit	Ja	Nur unkomprimierte Daten können im PICS-Format gespeichert werden. Container für den PICS-Export dürfen höchstens 16 MB umfassen.
Aufeinander folgende Grafik-dateien	Verschiedene		Ja	Benennen Sie jede Datei in der Sequenz als *NameN.ext*, wobei *Name* die Animation identifiziert, *N* die Reihenfolge der Dateien angibt, während. *ext* für den Dateityp steht (z.B. Image1.PIC, Image2.PIC, Image3.PIC). Sie können die Nummerierung mit jeder beliebigen Zahl (außer Null) beginnen und ein beliebiges Nummerierungsformat verwenden (z.B. Image010.PIC, Image012.PIC oder Imagef28.PIC, Imagef29.PIC).

Die **Table B-3** gilt für die Verwendung von QuickTime-Dateien mit Avid Xpress DV.

Tabelle B-3 QuickTime Import- und Exportspezifikationen

Importspezifikationen für QuickTime-Dateien	Hinweise
QuickTime-Dateien	Für den QuickTime-Import und -Export brauchen Sie die QuickTime-Software in der Version 4.0 oder höher. Die QuickTime-Software wird gleichzeitig mit der Avid Xpress DV-Anwendung installiert.
Avid-Dateien für QuickTime	Verwenden Sie zum Importieren der QuickTime-Dateien in ein Avid-System den Avid Codec für QuickTime, wenn Sie von Avid Xpress DV oder einer Anwendung eines Drittanbieters exportieren. Für die Verwendung des Codec in der Anwendung eines Drittanbieters siehe **“Informationen zu Avid-Codecs” on page 19-74**.
Auflösung	Verwenden Sie die Exporteinstellungen, um das Komprimierungsverhältnis von QuickTime-Dateien beim Export einzustellen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in **Table 19-4**. Die Auflösung einer QuickTime-Datei wird beim Export aus einer anderen Anwendung mit dem Avid Codec für QuickTime bestimmt. Avid Xpress DV importiert die Datei dann mit dieser Auflösung. Weitere Informationen zum Export aus Anwendungen von Drittherstellern finden Sie unter **“Informationen zu Avid-Codecs” on page 19-74**.
Bildgröße	So importieren Sie nach Avid Xpress DV: **Zwei-Halbbilder-Auflösungen** 720 x 486 Pixel für NTSC-Bilder (nichtquadratische Pixel) 720 x 576 Pixel für PAL-Bilder (nichtquadratische Pixel) **Ein-Halbbild-Auflösungen** 352 x 243 Pixel für NTSC-Bilder (nichtquadratische Pixel) 352 x 288 Pixel für PAL-Bilder (nichtquadratische Pixel)
Dateinamenerweiterung	Nachdem Sie eine QuickTime-Datei importiert haben, behält die Datei die Dateinamenerweiterung. mov, die in Bins angezeigt wird. Die Dateinamenerweiterung. mov ist die Standarderweiterung für den Export.

Tabelle B-3 QuickTime Import- und Exportspezifikationen (Forts.)

Importspezifikationen für QuickTime-Dateien	Hinweise
QuickTime-Alpha	Verwenden Sie zum Speichern eines QuickTime-Films mit Alpha-Kanal in einer QuickTime-Anwendung eines Drittanbieters den Avid Codec für QuickTime oder einen Codec, der eine Farbtiefe von 24 Bit („millions+“) unterstützt. Die Avid Xpress DV-Anwendung unterstützt beim QuickTime-Export keinen Matte Key oder Alpha-Kanal; sie importiert aber einen Alpha-Kanal, sofern vorhanden.

Die **Table B-4** gilt für die Verwendung von AVI-Dateien mit Avid Xpress DV.

Tabelle B-4 Import- und Exportspezifikationen für AVI-Dateien

Import- und Exportspezifikationen für AVI-Dateien	Hinweise
Avid-Codec für AVI	Sie können Avid AVI-Dateien entweder mit der standardmäßigen Avid AVI-Konvertierung oder dem Avid Codec für AVI im- und exportieren. Verwenden Sie zum Importieren der AVI-Dateien in ein Avid-System den Avid Codec für AVI, wenn Sie von Avid Xpress DV oder einer Anwendung eines Drittanbieters exportieren. Die Dateien, die mit dem Codec erstellt werden, können von allen Anwendungen mit demselben Codec gelesen werden. Für weitere Informationen zur Verwendung des Codec und darüber, wie Sie ihn Avid AVI-kompatiblen Anwendungen verfügbar machen, siehe **“Avid-Codec für AVI” on page 19-81**.
Auflösung	Verwenden Sie die Exporteinstellungen, um die Komprimierungsrate von AVI-Dateien beim Export einzustellen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **Table 19-11**. Die Auflösung einer AVI-Datei wird beim Export aus einer anderen Anwendung mit dem Avid Codec für AVI bestimmt. Weitere Informationen zum Export aus Anwendungen von Drittherstellern finden Sie unter **“Informationen zu Avid-Codecs” on page 19-74**.

Tabelle B-4 Import- und Exportspezifikationen für AVI-Dateien (Forts.)

Import- und Exportspezifikationen für AVI-Dateien	Hinweise
Dateigröße	Avid AVI-Dateien können sehr groß werden, besonders bei hohen Auflösungen. Sie erfordern einen angemessenen Speicherplatz und entsprechende Übertragungskapazitäten.
Dateinamener-weiterung	Nachdem Sie eine AVI-Datei importiert haben, behält die Datei die Dateinamenerweiterung. avi, die in Bins angezeigt wird. Die Dateinamenerweiterung. avi ist die Standarderweiterung für den Export.
AVI-Alpha	Avid Xpress DV unterstützt keinen Alpha-Kanal beim Im- oder Export von AVI-Dateien.

Audio-Dateiformate

In der folgenden Liste werden kurz die unterstützten Audioformate beschrieben:

- **Audio Interchange File Format (AIFF-C):** Format für Audiodateien, das von Apple Computer, Inc., entwickelt wurde.
- **WAVE-Format (WAV):** Ein Format für Audiodateien, das von Microsoft und IBM entwickelt wurde. WAV-Dateien können von fast allen Windows-Anwendungen, die Sound unterstützen, abgespielt werden.



Sie können Audiodateien im AIFF-C- oder WAV-Format digitalisieren, rendern und bearbeiten.

OMFI-Dateien

OMF Interchange (OMFI) wurde von Avid Technology, Inc. in Zusammenarbeit mit vielen Partner zum Austausch digitaler Medien zwischen verschiedenen Plattformen und Anwendungen entwickelt. Informationen zum Erstellen von OMFI-Dateien in anderen Anwendungen als Avid finden Sie in der Dokumentation der jeweiligen Anwendung.

Die Informationen in **Table B-5** gelten für das Importieren von OMFI-Dateien.

Tabelle B-5 Importspezifikationen für OMFI-Dateien

Importspezifikationen für OMFI-Dateien	Hinweise
Auflösung	Für beste Qualität und Importgeschwindigkeit exportieren oder rendern Sie die Datei aus der Originalanwendung mit der gewünschten Auflösung und importieren sie dann in derselben Auflösung in Avid Xpress DV. Klicken Sie dazu im Dialogfeld Select Files to Import auf Options, und wählen Sie im Bereich OMFI Resolution des Dialogfelds Import Settings Option Use Source. Das System ignoriert dann die Auflösungseinstellung im Dialogfeld Select Files to Import und importiert die Datei in ihrer bestehenden Auflösung. Weitere Informationen zu OMFI finden Sie auf der OMFI-Website: www.avid.com/omfi/index.html
Frame- bzw. Edit-Rate	Beim Importieren von Sequenzen und Clips muss die Edit-Rate mit der des Projekts übereinstimmen (29,97 B/s für NTSC, 25 B/s für PAL). Andernfalls wird eine Fehlermeldung angezeigt. *Avid Xpress DV kann keine OMFI-Audiodateien importieren, deren Edit- und Audio Sample-Raten übereinstimmen. Wenn Sie eine solche Datei importieren, wird die Fehlermeldung* `Unrecognized file type` *angezeigt. Erstellen Sie die Quelldatei zu der Edit-Rate des Projekts, im Allgemeinen 29,97.*

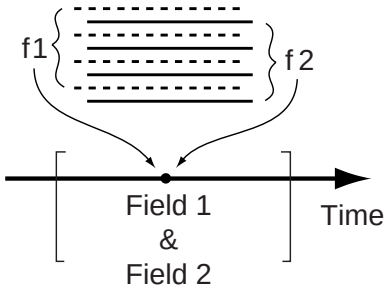
Tabelle B-5 Importspezifikationen für OMFI-Dateien (Forts.)

Importspezifikationen für OMFI-Dateien	Hinweise
OMFI-Version	Avid Xpress DV erkennt und unterstützt Kompositions- und Mediendateien aus OMFI 1.0 und Kompositionsdateien aus OMFI 2.0. Die folgenden Effekte aus OMFI 2.0 werden unterstützt: • Videoeffekte: Überblendungen, Wischblenden, Standbild, Film Pulldown, Zeitlupe, Fade to Black • Audioeffekte: Balance und Lautstärke, Audioüberblendungen Weitere Effekte können Sie aus anderen Avid-Anwendungen importieren.
Audio-Sample-Rate	Audiodateien werden mit der im Avid Xpress DV-System eingestellten Sample-Rate importiert. *Avid Xpress DV kann keine OMFI-Audiodateien importieren, deren Edit- und Audio Sample-Raten übereinstimmen. Wenn Sie eine solche Datei importieren, wird die Fehlermeldung* `Unrecognized file type` *angezeigt. Stellen Sie die Edit-Rate auf die des Projekts ein, im Allgemeinen 29,97.*
Avid MCXpress™ für Windows NT-Dateien	Wenn Sie OMFI-Kompositionen aus Avid MCXpress für Windows NT® importieren, wird u.U. eine Fehlermeldung angezeigt, wenn die Sequenz Video- oder Audioeffekte enthält. Ist dies der Fall, erstellen Sie in Avid MCXpress eine Version der Sequenz, die nur Schnitte enthält, und exportieren diese erneut. Sie können keine Videodateien aus Avid MCXpress für Windows NT importieren. Wenn Sie eine Komposition importieren, müssen Sie diese erneut aufzeichnen.
Dateiübertragung	Überspielen Sie OMFI-Dateien, wenn Sie über ein Netzwerk arbeiten, als Binärdateien.
Erneutes Importieren von Avid-Mediendateien	Wenn Sie OMFI-Dateien importieren, die Medien enthalten, die vom gleichen Avid XpressDV -System exportiert wurden, müssen Sie die Originalmedien löschen. Ansonsten werden die Originalmedien nicht mit den neuen Medien überschrieben. Informationen zum Suchen der Originalmedien einer Sequenz finden Sie unter **Kapitel 10**.

Anordnung der Halbbilder bei Grafikimporten und -exporten

Grafikbilder bestehen aus einer oder mehreren Bilddateien, die jeweils ein vollständiges Bild enthalten. Diese Bilder bestehen aus Halbbildern (erstellt aus den ungeraden und geraden Zeilen des vollständigen Bilds) in einer der drei folgenden grundlegenden Anordnungen:

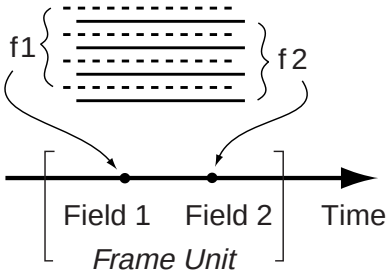
- **Progressives Bild oder Standbild:** Das obere und das untere Halbbild des Bildes stammen vom selben Moment bzw. sind kohärent, wie die folgende Abbildung zeigt.



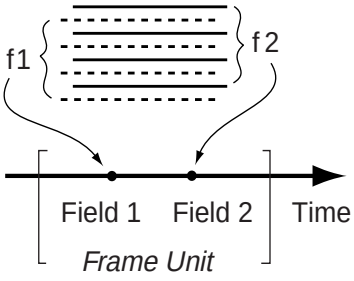
gestrichelte Linie = Halbbild 1, durchgezogene Linie = Halbbild 2

Frame Unit

- **Oberes Halbbild zuerst:** Das obere Halbbild im Bild (ungerade Nummern, wenn die Bildzeilennummern mit 1 beginnen) erscheint zeitlich vor dem unteren Halbbild, wie die folgende Abbildung zeigt. Diese Anordnung kann als „oberes Halbbild zuerst“ bezeichnet werden.



- **Unteres Halbbild zuerst:** Das untere Halbbild im Bild (gerade Bildzeilen) erscheint zeitlich zuerst, wie die folgende Abbildung zeigt. Diese Anordnung kann als „unteres Halbbild zuerst“ bezeichnet werden.



Vermeiden von Fehlern in der Anordnung der Halbbilder beim Import

Table B-6 zeigt die korrekten Halbbildpositionen für jedes der gebräuchlichen Videoformate in Avid-Systemen.

Tabelle B-6 Empfohlene Halbbildeinstellungen für Zwei-Halbbilder-Import und -Export

Avid-Videoformat	Import/Export-Bildgröße	Obere/Untere Halbbildeinstellung	Halbbildeinstellung für Import und Export[a]
AVR NTSC	720 x 243 x 2	Oberes Halbbild zuerst	Odd Field
AVR PAL	720 x 288 x 2	Oberes Halbbild zuerst	Odd Field
Meridien NTSC	720 x 243 x 2	Unteres Halbbild zuerst	Even Field
Meridien PAL	720 x 288 x 2	Oberes Halbbild zuerst	Odd Field

a. Odd Field bzw. Even Field bestimmt, ob das Halbbild mit den ungeraden Zeilennummern zeitlich früher liegt als das mit den geraden, oder umgekehrt.

Grafikprogramme wie beispielsweise Adobe After Effects ermöglichen die Auswahl der räumlichen Beziehung der Halbbilder beim Rendern einer Sequenz mit Interlaced-Halbbildern. Wenn das Rendern wie in **Table B-6** gezeigt durchgeführt wird, sollte der Importvorgang einwandfrei vonstatten gehen.

Wenn die räumliche Position der beiden Halbbilder umgekehrt wird (z.B. das obere Halbbild sollte das untere sein), kann der Import nicht ohne die Korrektur der räumlichen Beziehung durchgeführt werden. In diesem Fall konvertiert das Avid-System das obere Halbbild in ein unteres, indem es die oberste Zeile des oberen Halbbildes löscht und die unterste Zeile verdoppelt. Das Halbbild wird dadurch zum unteren Halbbild in Bezug auf das andere Halbbild. Der Import kann jetzt fortgesetzt werden.

Räumliche Beziehungen der Halbbilder beim Export

Der Standardexport wird automatisch wie in **Table B-6** beschrieben durchgeführt. Die Halbbilder werden korrekt in den Exportbildern übereinandergelegt (ein Bild pro Datei).

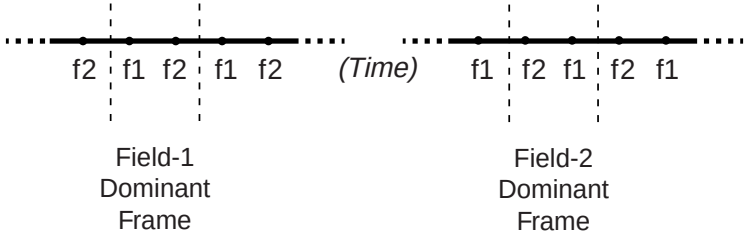
Wenn die Halbbilder beim Import fehlerhaft angeordnet sind und die Zeilenkorrektur durchgeführt wird, sollten Sie einen Export durchführen, um zu vermeiden, dass das Bild um eine Zeile nach oben oder unten verschoben wird. Im Dialogfeld Export Settings können Sie die räumliche Anordnung wählen, die der normalerweise empfohlenen entgegengesetzt ist. Auf diese Option sollten Sie allerdings nur in Ausnahmefällen zurückgreifen.

24p- und 25p-Import und Export

Bei 24p- oder 25p-Projekten gibt es keine Optionen zur räumlichen Anordnung, da die Bilder in diesen Projekten bereits in der progressiven Form oder als Standbild vorliegen.

Halbbilddominanz

Der Schnitt in Avid-Systemen richtet sich nach Bildern. Timecode wird immer in Bildnummern angegeben, und alle Schnitte werden zwischen ganzen Bildern ausgeführt. In einem unbehandeltem Videokanal gibt es keine Bilder (ohne Rücksicht auf Color Framing), bis die Bildeinheit definiert ist. Durch die Definition des *dominanten Halbbilds* für das System bekommt der Videokanal seine Bildeigenschaft, wie die folgende Abbildung zeigt.



Alle Avid-Bearbeitungssysteme verwenden das Halbbild 1 als dominantes Halbbild. Dies bedeutet, dass das Halbbild 1 immer das zeitlich erste Halbbild im Schnittbild ist. Halbbild 2 erscheint immer danach. Schnitte werden immer vor dem Halbbild 1 durchgeführt.

Halbbilder in Video

Im Videosignal haben Halbbilder eine zeitliche Position, die unverwechselbar und eindeutig mit den Informationen des Videosignals verbunden ist, egal, ob es sich um eine analoges oder ein digitales Signal (SDI) handelt. Dies bedeutet, dass die Korrektur von räumlichen Halbbildfehlern durch die Korrektur ihrer räumlichen Anordnung und nicht durch die Korrektur der zeitlichen Position durchgeführt werden sollte. In einigen Fällen ist es möglich, die Halbbilddominanz der Eingabebilddateien zu verändern, aber dies ist umständlich, führt zum Verlust von zwei Halbbildern und ist schwieriger durchzuführen als die in Avid-Systemen bereitgestellten Korrekturmöglichkeiten oder erneutes Rendern mit der korrekten räumlichen Beziehung.

ANHANG C

Avid Log-Spezifikationen

In diesem Abschnitt wird das Format von Avid Log-Dateien erklärt. Avid Xpress DV kann Log-Dateien importieren, wenn sie den Avid Log-Spezifikationen entsprechen. Dazu müssen diese Dateien wie hier beschrieben formatiert sein.

- **Log-Formate**
- **Avid Log-Spezifikationen**
- **Beschreibung einer Avid Log-Datei**
- **Beispiel für eine Avid Log-Datei**

Log-Formate

Log-Formate mit der Dateinamenerweiterung. ale können direkt in Avid Xpress DV importiert werden. Andere Log-Formate können mit Avid Log Exchange den Avid Log-Spezifikationen entsprechend angepasst werden.

Avid Log-Spezifikationen

In diesem Abschnitt finden Sie Tabellen mit Hinweisen zur Eingabe von Überschriften und Daten zum Erstellen einer Avid Log-Datei. In den Tabellen werden folgende Konventionen verwendet:

- <Ein unterstützter Wert> steht in spitzen Klammern. <Weitere unterstützte Werte> erscheinen darunter, ebenfalls in spitzen Klammern. Sie müssen genau einen dieser Werte eingeben. Beispielsweise ist **<29.97>** einer der unterstützten Werte für die Überschrift FPS. Geben Sie **`29.97`** ein, um diesen Wert festzulegen.
- <Ein variabler Datenwert> steht ebenfalls in spitzen Klammern. Beispielsweise ist unter der Überschrift Start der Wert **<Timecode>** einzugeben. Geben Sie also den zutreffenden Timecode im Format **`08:19:10:00`** (bzw. **`08;19;10;00`** für Drop-Frame-Timecode) ein.
- Die Tasten [Tab] und [Eingabe] stehen in eckigen Klammern.
- Die fünfte Spalte enthält das Wort „Erforderlich“, wenn die Überschrift in die Log-Datei aufgenommen werden muss.
- Die letzte Spalte enthält Hinweise zu der Überschrift oder den Werten.

Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel für eine Überschrift in der Formattabelle:

FPS	[Tab]	<25>			
		<29.97>	[Eingabe]	Erforderlich	Die Erfassungsrate ist 29,97 B/s für NTSC-Video und 25 B/s für PAL-Video.



FPS ist eine erforderliche Überschrift.

So erstellen Sie einen Log-Eintrag für die Überschrift FPS:

1. Geben Sie **FPS** ein.
2. Drücken Sie die Tab-Taste.
3. Geben Sie einen der unterstützten Werte (**25** oder **29.97**) ein.
4. Drücken Sie die Eingabetaste.

Beschreibung einer Avid Log-Datei

Eine Avid Log-Datei besteht aus drei oder vier Abschnitten, und zwar in der folgenden Reihenfolge:

- Globale Überschriften
- Standardspaltenüberschriften
- Benutzerdefinierte Spaltenüberschriften (optional)
- Datenüberschriften

Die Tabellen in diesem Abschnitt entsprechen dieser Reihenfolge. Wenn Sie eine Avid Log-Datei erstellen, müssen Sie die Reihenfolge genau einhalten.

Mit Ausnahme der Spalte *Name* müssen Sie keine definierte Überschrift anzeigen lassen (auch nicht die erforderlichen Überschriften). Der *Name* muss immer angezeigt werden.

Die maximale Gesamtanzahl von globalen und benutzerdefinierten Überschriften sowie Standardüberschriften in einer Log-Datei ist 64.

Globale Überschriften

Die globalen Überschriften müssen am Anfang einer Avid Log-Datei erscheinen, und Sie müssen für jede Überschrift einen Wert eingeben.

Table C-1 zeigt das Format der globalen Überschriften und die dazugehörigen unterstützten Werte.

Tabelle C-1 Globale Überschriften in Avid Log-Dateien

Globale Überschriften: Beim Eingeben von globalen Überschriften müssen Sie die Groß- und Kleinschreibung beachten. Geben Sie alle erforderlichen Überschriften ein. Die übrigen Überschriften sind optional, werden aber möglicherweise für Ihr Projekt benötigt. Die maximale Gesamtanzahl von globalen und benutzerdefinierten Überschriften sowie Standardüberschriften in einer Log-Datei ist 64.					
Überschrift			[Eingabe]	Erforderlich	Markiert den Anfang der globalen Überschriften.
FIELD_DELIM	[Tab]	<TABS>	[Eingabe]	Erforderlich	Geben Sie TABS ein, um anzuzeigen, dass die Einträge der Datei durch Tabulatoren getrennt sind.
VIDEO_FORMAT	[Tab]	<NTSC>			
		<PAL>	[Eingabe]	Erforderlich	
AUDIO_FORMAT	[Tab]	<22 kHz>			
		<24 kHz>			
		<44.1 kHz>			
		<48 kHz>	[Eingabe]		Audio Sample-Rate zum Aufzeichnen. Sie können diese Einstellung für einzelne Clips außer Kraft setzen.

Tabelle C-1 Globale Überschriften in Avid Log-Dateien (Forts.)

TAPE	[Tab]	<Bandname>	[Eingabe]	Erforderlich	Der Name der Videobandspule, die geloggt wird. Wenn Sie diese Überschrift auslassen, wird der globale Bandname als Dateiname verwendet. Sie können diese Einstellung für einzelne Clips außer Kraft setzen.
FPS	[Tab]	<25>			
		<29.97>	[Eingabe]	Erforderlich	Die Erfassungsrate ist 29,97 B/s für NTSC-Video und 25 B/s für PAL-Video.
			[Eingabe]		Drücken Sie ein zweites Mal die Eingabetaste, nachdem Sie den Wert für FPS eingegeben haben. Dies markiert das Ende der globalen Überschriften.

Spaltenüberschriften

Der Abschnitt mit den Standardüberschriften erscheint nach den globalen Überschriften in der Avid Log-Datei.



Sie dürfen die Daten für eine Spaltenüberschrift nicht zusammen mit der Überschrift eingeben. Die Daten werden später in einem eigenen Abschnitt eingegeben.

Sie müssen die fünf erforderlichen Standardspaltenüberschriften eingeben, die in den ersten fünf Zeilen der **Table C-2** aufgeführt sind.

Sie können Ihre eigenen Spaltenüberschriften erstellen. Geben Sie diese nach den Standardüberschriften ein (siehe die letzte Überschrift in dieser Tabelle). Ersetzen Sie dabei den Namen <Your_heading> durch den gewünschten Wortlaut. Sie können beliebig viele benutzerdefinierte Überschriften erstellen. Die Gesamtzahl der globalen, Standard- und benutzerdefinierten Überschriften darf jedoch nicht mehr als 64 betragen.

Tabelle C-2 Spaltenüberschriften in Avid Log-Dateien

Spaltenüberschriften: Beim Eingeben von Spaltenüberschriften müssen Sie die Groß- und Kleinschreibung beachten. Beachten Sie, dass die ersten fünf Überschriften erforderlich sind. Die übrigen Überschriften sind optional, werden aber möglicherweise für Ihr Projekt benötigt. Die maximale Gesamtanzahl von globalen und benutzerdefinierten Überschriften sowie Standardüberschriften in einer Log-Datei ist 64.			
Column	[Eingabe]	Erforderlich	Markiert den Anfang der Spaltenüberschriften.
Name	[Tab]	Erforderlich	Überschrift für den Namen des Clips
Tracks	[Tab]	Erforderlich	Überschrift für die zum Aufzeichnen ausgewählten Spuren.
Start	[Tab]	Erforderlich	Überschrift für den Timecode des Synchronpunkts - die Timecode-IN-Marke für den Clip (aus der Adressspur für das Video).
End	[Tab]	Erforderlich	Überschrift für die Timecode-OUT-Marke für den Clip (aus der Adressspur für das Video).
AUDIO_FORMAT	[Tab]		Überschrift für die Audio Sample-Rate zum Aufzeichnen einzelner Clips. Ist dieses Feld leer, gilt der globale Wert für AUDIO_FORMAT.
Color	[Tab]		Überschrift für die Farben
Creation Date	[Tab]		Überschrift für das Erstellungsdatum des Clips
Disk	[Tab]		Überschrift für die Kennung des Ziellaufwerks

Tabelle C-2 Spaltenüberschriften in Avid Log-Dateien (Forts.)

Duration	[Tab]		Überschrift für die Laufzeit des Videoclips (von Timecode IN bis Timecode OUT)
IN-OUT	[Tab]		Überschrift für die Laufzeit zwischen der IN- und der OUT-Marke des Clips (falls vorhanden)
Mark IN	[Tab]		Überschrift für den Timecode der IN-Marke des Clips (falls vorhanden)
Mark OUT	[Tab]		Überschrift für den Timecode der OUT-Marke des Clips (falls vorhanden)
Offline	[Tab]		Überschrift für Spuren, deren aufgezeichnete Mediendateien nicht online sind.
Tape	[Tab]		Überschrift für die Kennung des Zuspielbands für einen einzelnen Clip. Ist dieses Feld leer, gilt der globale Wert.
Video	[Tab]		Überschrift für die Videoauflösung
COMMENTS	[Tab]		Überschrift für Kommentare zum Clip
<Your_heading>	[Tab]		Drücken Sie nach der Eingabe der einzelnen Überschriften die Tab-Taste. Eine Ausnahme bildet die letzte Überschrift: Drücken Sie nach deren Eingabe nicht die Tab-Taste. Geben Sie die gewünschten Informationen ein. Sie können so viele Überschriften eingeben wie nötig; jedoch darf die Gesamtanzahl der globalen und Spaltenüberschriften höchstens 64 betragen.
	[Eingabe]	[Eingabe]	Drücken Sie nach der letzten Überschrift zweimal die Eingabe-Taste (nicht die Tab-Taste).

Datenüberschriften

Einige Angaben, wie z.B. Creation Date, werden vom System bereitgestellt. **Table C-3** enthält keine Angaben zu diesen Daten.

Die Datenüberschriften werden nach den benutzerdefinierten Spaltenüberschriften eingegeben. **Table C-3** zeigt das Format für die Eingabe von Daten. Geben Sie für jeden Clip eine Datenzeile ein. Beginnen Sie den Datenabschnitt *für jeden Clip* unbedingt mit der Eingabe von **`Data`** [Eingabe].

Geben Sie die Daten so ein, dass sie mit der entsprechenden Spaltenüberschrift übereinstimmen. (Die Daten zur neunten Spaltenüberschrift müssen dem neunten Dateneintrag entsprechen.)

Achten Sie darauf, Daten für alle erforderlichen Werte einzugeben. Wenn Sie keine Daten eingeben möchten, drücken Sie die Tab-Taste. Drücken Sie am Ende jeder Zeile die Eingabetaste.

Tabelle C-3 Datenüberschriften in Avid Log-Dateien

DATENÜBERSCHRIFTEN: Das Wort Data kennzeichnet den Anfang der Daten für jeden Clip.			
Data	[Eingabe]	Erforderlich	Geben Sie das Wort Data ein, um den Anfang der geloggten Clip-Einträge zu kennzeichnen.
DATEN FÜR JEDEN CLIP: Geben Sie für jeden Clip eine Datenzeile ein. Geben Sie die Daten so ein, dass sie mit der entsprechenden Spaltenüberschrift übereinstimmen. (Die Daten zur neunten Spaltenüberschrift müssen dem neunten Dateneintrag entsprechen.) Achten Sie darauf, Daten für alle erforderlichen Werte einzugeben. Wenn Sie keine Daten eingeben möchten, drücken Sie die Tab-Taste. Drücken Sie am Ende jeder Zeile [Eingabe]. Avid Xpress DV unterstützt bis zu vier Audiospuren in importierten und exportierten Log-Dateien.			
<clip name>	[Tab]	Erforderlich	Unter der Überschrift **Name**. Geben Sie einen Namen für den Clip ein (max. 32 Zeichen).
<V> <VA1> <VA2>			

Tabelle C-3 Datenüberschriften in Avid Log-Dateien (Forts.)

<VA1A2>			
<A1A2> <A1> <A2> <32 kHz>	[Tab]	Erforderlich	Unter der Überschrift **Tracks**. Geben Sie die Spuren ein, die für den Clip aufgezeichnet werden sollen. Geben Sie dabei V für MOS-Einstellungen ein. Geben Sie A1, A2 oder A1A2 für asynchronen Ton ein.
<44,1 kHz> <48 kHz>	[Tab]		Unter der Überschrift **AUDIO_FORMAT**. Geben Sie die Audio Sample-Rate nur für diesen Clip ein. Ist dieses Feld leer, gilt der globale Wert.
<Source tape ID>	[Tab]		Unter der Überschrift **Tape**. Geben Sie die Kennung des Zuspielvideobands nur für diesen Clip ein.
<time code>	[Tab]	Erforderlich	Unter der Überschrift **Start**. Geben Sie den Video-Timecode für den Synchronpunkt, das erste Bild des Clips, ein. Verwenden Sie Doppelpunkte für Non-Drop-Frame (z.B. 01:00:12:20). Für Drop-Frame verwenden Sie Semicola (z.B. 01;18;00;02).
<time code>	[Tab]	Erforderlich	Unter der Überschrift **End**. Geben Sie den Video-Timecode für das letzte Bild des Clips ein.
<time code>	[Tab]		Unter der Überschrift **Duration**. Geben Sie die Laufzeit des Videoclips ein.
	[Eingabe]		Drücken Sie nach diesem letzten Eintrag die Eingabetaste (nicht die Tab-Taste).
Geben Sie für jeden weiteren Clip eine zusätzliche Datenzeile ein.			

Beispiel für eine Avid Log-Datei

In diesem Abschnitt wird ein Beispiel für eine Avid Log-Datei für ein NTSC-Videoprojekt gezeigt. Der Formatierung dienende Tasten wie [Tab] und [Eingabe] stehen in eckigen Klammern.

Heading [Eingabe]

FIELD_DELIM [Tab] TABS [Eingabe]

VIDEO_FORMAT [Tab] NTSC [Eingabe]

AUDIO_FORMAT [Tab] 44,1 kHz [Eingabe]

TAPE [Tab] 001 [Eingabe]

[Eingabe]

Column [Eingabe]

Name [Tab] Tracks [Tab] Start [Tab] End [Tab]

[Eingabe]

Data [Eingabe]

CU Josh & Mary [Tab] V [Tab] 01:00:00:00 [Tab] 01:15:05:00 [Eingabe]

CU Josh [Tab] VA1 [Tab] 01:15:06:00 [Tab] 01:20:00:00 [Eingabe]



Glossar

Einige Einträge haben evtl. für Ihr System keine Gültigkeit.

1394 — Siehe ***IEEE Norm 1394***.

2:3-Pulldown — Siehe ***Pulldown***.

24p — Progressive Medien (24 B/s). Das Avid-System erstellt 24p-Medien durch Kombination (Deinterlacing) zweier Halbbilder zu einem vollständigen, rekonstruierten Bild. Für NTSC-Filmabtastungen erstellt das System 24p-Medien, indem der 2:3-Pulldown der Filmabtastung rückgängig gemacht wird, wodurch die zusätzlichen Halbbilder entfernt und progressive Bilder erstellt werden.

25p — Progressive Medien (25 B/s). Das Avid-System erstellt 25p-Medien durch Kombination (Deinterlacing) zweier Halbbilder zu einem vollständigen, rekonstruierten progressiven Bild.

3/4-Zoll-U-matic — Eines der ersten Composite-Videoformate, bei dem das Signal auf 3/4-Zoll-Band aufgezeichnet wird. Dieses Format wurde lange verwendet, wird jedoch allmählich durch bessere und leichtere Systeme verdrängt.

4:2:2 Digital Video — Ein digitales Videosystem, das durch die technische Dokumentation ITU-R 601 (CCIR 601) definiert wird. 4:2:2 bezieht sich auf das

Sample-Verhältnis der drei Komponenten eines Videosignals: Luminanz und zwei Farbkanäle.

A/B-Rolle

1. Eine Finishing-Methode, bei der sich der Aufwand für optische Effekte dadurch reduziert, dass die meisten gängigen Ein- und Ausblendungen bzw. Überblendungseffekte mit Hilfe von zwei Filmrollen durchgeführt werden. Wird auch "Double-Strand Editing" genannt.
2. Abwechseln von Szenen, die sich auf separaten Originalbändern oder -filmrollen befinden, zum Erstellen von Überblendungen, Wischblenden und anderen Übergängen.

A/D-Wandler

Abkürzung für "Analog-Digital-Wandler". Ein Gerät, das ein analoges Signal in einzelne Binärbits umwandelt, die eine digitalisierte Version des Originalsignals ergeben.

Abgemischte Audiospur

Eine Audiospur, die alle erforderlichen Elemente enthält (im richtigen Verhältnis abgemischte Dialog-, Musik- und Effektelemente).

Academy

Der Begriff wird für Spezifikationen angewandt, die den von der Academy of Motion Picture Arts and Sciences erstellten Normen entsprechen, z.B. Academy-Leader, Academy-Format (für Filmmaterial), Academy-Countdown usw.

Add Edit

Ein zwischen aufeinander folgenden Bildern eines Sequenzsegments in der Timeline eingefügter Schnitt. Ein Add Edit trennt Segmentabschnitte, so dass der Benutzer in einem Unterabschnitt Effekte ändern oder hinzufügen kann.

ADR

1. Abkürzung für "Automatic Display Replacement". Der Vorgang, bei dem ein Abschnitt einer Sequenz in einer Schleife wiederholt abgespielt wird und automatisch mehrere Austausch-Takes aufgezeichnet werden.
2. Abkürzung für "Automatic Dialog Replacement", d.h. die Synchronisation eines Films. Wird auch "Dubbing" genannt.

AES

Abkürzung für "Audio Engineering Society". Die wichtigste internationale Vereinigung von professionellen Audionutzern und -herstellern. Die AES unterhält einen Normenausschuss, der die Arbeit mehrerer Unterausschüsse und Arbeitsgruppen überwacht, die sich mit verschiedenen Aspekten der Audiotechnik befassen.

AES/EBU

Abkürzung für "Audio Engineering Society / European Broadcasting Union". Eine Organisation, die Normen erstellt und die ein digitales Signalformat für professionelle Audio-Eingabe in das Avid-Videobearbeitungssystem mit der SA 4-Karte definiert hat. Dieses Signalformat wird üblicherweise verwendet, wenn Ton direkt von einem digitalen Audioband (DAT) eingegeben wird, wobei die Aufzeichnung des Videobands umgangen wird.

AIFF-C

Abkürzung für "Audio Interchange File Format-Condensed". Ein Dateiformat zum Speichern von gesampelten Audiodaten. Dieses Format wird vor allem zur Datenübertragung verwendet, eignet sich aber auch zum Speichern. OMF Interchange enthält AIFF-C als Austauschformat für nicht komprimierte Audiodaten.

Alpha-Kanal

Ein in 8-Bit-Graustufen dargestelltes Bild, das zum Erzeugen einer Maske zum Keyen von Bildern verwendet wird.

A-Modus

Ein lineares Verfahren zum Online-Schnitt von Rohmaterial. Dabei führt das Schnittsystem die Schnitte in der Reihenfolge aus, in der sie auf dem Master erscheinen. Der Vorgang wird angehalten, wenn ein Eintrag in der EDL (Edit Decision List) ein Band verlangt, das nicht in die Bandmaschine eingelegt ist.

Siehe auch ***B-Modus***, ***C-Modus***, ***D-Modus***, ***E-Modus***, ***Zuspielmodus***.

Analoges Aufzeichnen

Die übliche Form der magnetischen Aufzeichnung, bei der die Form des aufgezeichneten Waveform-Signals gleich der des Originalsignals ist. Das auf Videoband vorliegende Originalmaterial ist analog. Beim Aufzeichnen (per Filmabtastung mit Telecine) wird das analoge Material in ein digitales Format umgewandelt.

Änderungsliste

Eine Liste von Anweisungen (vom Film Composer erstellt), die verwendet wird, um die Unterschiede zwischen zwei Versionen einer digitalen Sequenz zu ermitteln. Eine Änderungsliste wird mit den darin angegebenen Schnitten und Revisionen zum Aktualisieren einer Arbeitskopie verwendet.

Anfahren

Das Spulen eines Videobandes an eine bestimmte Position.

Anti-Aliasing

Ein automatisierter Vorgang, bei dem die gezackten Kanten von Grafikobjekten oder Titeln digital geglättet werden.

Arbeitskopie

Eine Kopie des Originalnegativs, die während des Schneidens zum Erstellen einer Schnittliste oder EDL (Edit Decision List) verwendet wird. Diese Kopien werden gewöhnlich mit geringen Kosten und einfacher Farbkorrektur (Ein-Licht-Methode) erstellt und sind hohen Belastungen ausgesetzt.

Siehe auch **Erstkopie oder Nullkopie**, **Kopie**, **Verleihkopie**.

A-Rolle

Eine Finishing-Methode, die die Zusammenfassung aller Mehrfachebenen-Effekte in eine einzelne Ebene erfordert (einschließlich Über- und Ausblendungen), bevor sie zusammengefügt wird. Wird auch "Single-Strand Editing" genannt.

ASCII

Abkürzung für "American Standard Code for Information Interchange". Diese Norm regelt die Aufzeichnung von Zeichen als eine Sequenz binärer Zahlen. Die meisten Computer verwenden den ASCII-Code, um Text darzustellen, wodurch der Datenaustausch zwischen Computern möglich wird.

Assemble-Schnitt

Ein Vorgang, bei dem alle auf einem Band vorhandenen Signale durch neue ersetzt werden. Beim Assemble-Schnitt werden Informationen einem Band stückweise hinzugefügt, und eventuell wird eine Kontrollspur erstellt. Der Schnitt wird linear durchgeführt und am Ende des bereits aufgezeichneten Materials angefügt.

Siehe auch ***Overwrite***.

ATM

Abkürzung für "Asynchronous Transfer Mode". Eine Netzwerk-Technologie, die auf der Übertragung von Datenpaketen einer festen Größe basiert. Das Paket, das im ATM verwendet wird, ist im Vergleich zu Einheiten bei älteren Technologien relativ klein. Mit der kleinen, gleich bleibenden Paketgröße können ATM-Geräte Video-, Audio- und Computerdaten über das gleiche Netzwerk verteilen, wobei sichergestellt wird, dass nicht ein einzelner Datentyp die Verbindung blockiert.

Aktuelle Anwendungen von ATM unterstützen Datenübertragungsraten von 25 bis 622 Mb/s (Megabit pro Sekunde). Im Vergleich dazu leistet Ethernet, die derzeit am häufigsten in lokalen Netzwerken (LAN) eingesetzte Technologie, maximal 100 Mb/s.

ATR

Abkürzung für "Audiotape Recorder". Ein Gerät zum Aufzeichnen und Wiedergeben von Audio auf Magnetband.

Attic-Ordner

Der Ordner, der Sicherungskopien Ihrer Dateien und Bins enthält. Immer wenn Sie speichern oder das System eine automatische Speicherung durchführt, wird eine Kopie der Datei im Attic-Ordner abgelegt, bis der Ordner seine angegebene Maximalgröße erreicht. Die Kopien im Attic-Ordner haben die Dateinamenerweiterung .bak und eine dem Dateinamen hinzugefügte Nummer. Die Anzahl der Backup-Dateien für ein Projekt kann im Dialogfeld Bin Settings geändert (erhöht oder verringert) werden.

Attribute Clip

Eine Funktion, mit der Anwendungen Zusatzinformationen auf einer speziellen Spur speichern können, die mit den anderen Spuren einer Gruppe synchron ist.

Audio Scrub

Siehe ***Scrubbing***.

Audio-Mixdown

Das Zusammenfassen mehrerer Audiospuren auf einer einzigen Spur.

Audio-Nachbearbeitung

Das Zusammenmischen von Soundeffekten, Musik und Kommentarspuren mit der Audiospur des fertigen

	Video-Masterbandes. Auch als "Audio-Postproduktion für Video" bezeichnet.
Audio-Timecode	Der longitudinale Timecode (LTC), der auf einer Audiospur aufgezeichnet wird.
AudioVision	Eingetragenes Warenzeichen von Avid Technology, Inc. Ein digitales, nichtlineares Audioschnittsystem, das digitale Videosignale mit Audiosignalen synchronisiert. Wird bei der Bearbeitung bzw. Nachbearbeitung von Audio eingesetzt.
Auflösung	Die Menge und der Grad von Detail im Videobild, gemessen entlang der horizontalen und der vertikalen Achse. In der Regel ist das die Anzahl der verfügbaren Punkte oder Linien, die in den horizontalen und vertikalen Abmessungen eines Videobildes enthalten sind. Außerdem die Anzahl der Farb- oder Graustufenwerte, die hinzugefügt werden können. Normalerweise in Bit angegeben, z.B. 8-Bit oder 24-Bit. Manchmal wird die Auflösung auch in dpi (dots per inch) angegeben.
Aufzeichnen	Das Umwandeln von analogen Video- und Audiosignalen in ein komprimiertes digitales Avid-Format.
AutoSave	Eine Funktion, die das Projekt in vom Benutzer angegebenen Zeitintervallen speichert. Sicherungskopien werden im Attic-Ordner abgelegt.
AUX	Hilfsspur oder Zusatzkanal. Bei einem Videoschnittsystem ein Kanal, der für externe Audio- oder Videogeräte reserviert ist.
Avid-Festplatte	Die Festplatte mit den Dateien des Betriebssystems. Ohne das Betriebssystem ist der Computer nicht funktionsfähig.
Avid-Projektordner	Der Ordner, der Ihre Projekte enthält.

AVR

Abkürzung für "Avid Video Resolution". Der Komprimierungsgrad, mit dem visuelle Medien vom Avid-System gespeichert werden. Das System erstellt Medien in einer bestimmten AVR, wobei spezielle Konvertierungsalgorithmen eingesetzt werden, um analoges Video in ein digitales Format umzuwandeln.

B/s

Bilder pro Sekunde. Eine Maßeinheit für Film- oder Video-Wiedergaberaten (NTSC = 30 B/s; PAL = 25 B/s; SECAM = 25 B/s; Film = 24 B/s).

Backtiming

Ein Verfahren zum Berechnen der IN-Marke: Die Laufzeit wird von einer bekannten OUT-Marke abgezogen, damit beispielsweise Musik und Video/Film auf derselben Note enden.

Backup

Eine Kopie einer Datei oder einer Festplatte an einem anderen Speicherort, für den Fall, dass die Originaldatei oder -festplatte beschädigt wird.

Siehe auch ***Attic-Ordner***.

Bandbreite

Die Differenz zwischen dem oberen und unteren Frequenz-Grenzwert einer Audio-Sample-Komponente.

Barcode oder Strichcode

Ein Muster aus vertikalen Balken verschiedener Breite und in unterschiedlichen Abständen, das kodierte Informationen enthält. Strichcodes können Timecode auf einem Film kodieren.

Baud

Die Anzahl elektrischer Schwingungen in einer Sekunde. Baud war die gängige Einheit für die Bandbreite oder Datenübertragungsfähigkeit, aber inzwischen wird bps (Bit pro Sekunde) häufiger verwendet und ist genauer.

Bento

Ein eingetragenes Warenzeichen von Apple Computer, Inc. Ein allgemeines Container-Format und Software-API (Application Programming Interface). Bento wird von OMF Interchange als Speicher- und Zugriffssystem für Informationen in OMF Interchange-Dateien verwendet.

Benutzer-Bits
Der Teil der Timecode-Daten, die zum Kodieren der vom Benutzer ausgewählten Daten, z.B. Footage Count oder Keykode-Nummern, verfügbar sind.

Best Light
Eine Filmabtastung mit optimalen Werten der Einstellung Color Grade, allerdings ohne exakte szenenweise Farbkorrektur.

Betacam, Betacam SP
Warenzeichen von Sony Electronics, Inc. Normen für Zwei-Komponenten-Videoband und -Videoaufzeichnung. Sony Betacam war das erste High-End-System, das Kassetten nutzte und Videos auf 1/2-Zoll-Videoband aufzeichnete. Die SP-Version erschien drei Jahre nach der ersten Betacam-Version mit Verbesserungen im Signal-Rauschabstand, in der Bandbreite, mit mehr Audiokanälen und Kassetten mit längerer Spielzeit. Inzwischen ist nur noch SP erhältlich.

Bewegungseffekt
Ein Effekt, der die Wiedergabe der Medien einer Spur beschleunigt oder verlangsamt.

Bild
Ein vollständiges Einzelbild. Ein Bild enthält zwei Video-Halbbilder, die beim NTSC-System mit ungefähr 30 B/s, bei PAL mit ungefähr 25 B/s abgetastet werden.

Bildimpuls
Ein Impuls, der das Signal der Kontrollspur überlagert. Bildimpulse dienen zum Kennzeichnen von Videospurpositionen, die vertikale Synchronimpulse enthalten.

Bildlaufleiste
Eine Leiste am rechten oder unteren Rand eines Fensters. Klicken und Ziehen in der Bildlaufleiste ermöglicht es dem Benutzer, sich durch eine Datei zu bewegen.

Bildsynchronisierer
Ein Gerät, das die Verwendung einer nicht synchronen Videoquelle, beispielsweise eines Satelliten- oder Mikrowellensignals, in einer synchronisierten Videoumgebung ermöglicht.

Bildtonkopie
Eine Filmkopie, die sowohl Bild als auch Ton enthält.

Bin

Eine Datenbank, in der Masterclips, Subclips, Effekte und Sequenzen für ein Projekt organisiert sind. Mit den Bin-Datenbankfunktionen können Sie das Organisieren und Verwalten von Material zum Aufzeichnen und Schneiden vereinfachen.

Black and Code

Video-Schwarz, Timecode und Kontrollspur (CTL), die bereits auf Videoband-Rohmaterial aufgezeichnet sind. Bänder mit Schwarz und Timecode werden auch als "Kodierbänder" oder "vorkodiert" bezeichnet.

Black Burst

Ein Videosignal, das keinen Luminanz- oder Chrominanz-, sondern nur einen Burst-Anteil und alle anderen Elemente eines Videosignals enthält. Black Burst wird oft als Referenzsignal für das Timing von Audio- und Video-Samples verwendet.

Black Edits

1. Videomaterial ohne Bild.
2. Spezielles Material, das Sie ein- oder ausblenden oder für andere Effekte verwenden können.

Blackburst-Generator

Ein elektronisches Gerät, das als Taktgeber arbeitet und ein Signal erzeugt, das bei der Aufzeichnung auf Videoband als reines Schwarz behandelt wird.

Blendenband

Ein Band zum Aufzeichnen und Wiedergeben von Dupes (Duplikaten) während der Videobandbearbeitung.

Blue Screen

Ein Verfahren für Spezialeffekte, bei dem das Motiv vor einem gleichmäßig ausgeleuchteten, blauen oder grünen Hintergrund gefilmt wird. Während der Aufnahme oder bei der Nachbearbeitung wird der Hintergrund dann unter Verwendung eines Chroma Key durch ein anderes Bild ersetzt.

B-Modus

Eine "Schachbrett-" oder nicht-sequenzielle Methode des Assemble-Schnitts. Im B-Modus wird die EDL (Edit Decision List) nach den Nummern der Originalbänder sortiert. Das Schnittsystem führt erst alle Schnitte von den Bändern aus, die aktuell in die

Bandmaschinen eingelegt sind, und lässt dabei Lücken, die mit Material von weiteren Bändern ausgefüllt werden.

Siehe auch ***A-Modus***, ***C-Modus***, ***D-Modus***, ***E-Modus***, ***Zuspielmodus***.

bps

Abkürzung für "Bits per second". Die Standardmaßeinheit für die Datenübertragungsgeschwindigkeit. Wird auch als Abkürzung für "Bilder pro Sekunde" verwendet.

B-Rolle

Eine exakte Kopie des Originalmaterials von der A-Rolle, oder neues Originalmaterial auf einer separaten Rolle für den A/B-Rollenschnitt.

Bumping up

Das Überspielen einer Aufnahme von einem Videoband niedrigerer Qualität auf ein qualitativ höherwertiges, beispielsweise von 3/4 Zoll auf 1 Zoll oder S-VHS auf MII.

Burn-In

Ein sichtbarer Timecode, der dauerhaft eingeblendet (eingebrannt) wurde, gewöhnlich weiße Zahlen auf einem schwarzen Balken. Ein solcher Timecode wird normalerweise für Vorschauzwecke und beim Offline-Schneiden verwendet. Ein Videoband mit Burn-In wird auch als "Burn-In Dub" oder "Window Dub" bezeichnet.

BVB

Abkürzung für "Black-Video-Black". Ein Vorschaumodus, der zuerst Schwarzfilm, dann das neu eingefügte Video und dann wiederum Schwarzfilm anzeigt.

B-Y

Eines der Farbdifferenzsignale innerhalb des Komponentensystems der Videonorm NTSC. Die Signalformel lautet:

B-Y = 0,299R (rot) - 0,587G (grün) + 0,886B (blau)

Siehe auch ***R-Y***, ***Y***.

Capture Mask-Effekt

Ein Effekt, bei dem das Format der Originaldaten während der Wiedergabe konvertiert wird. Beispielsweise können Video-Bilddaten zwischen PAL (25 B/s) und NTSC (29,97 B/s) konvertiert werden.

CCIR

Abkürzung für "Comité Consultatif International des Radiocommunications". Eine hauptsächlich europäische Organisation von Anwendern und Herstellern, vergleichbar mit der SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) in den USA. Wird nun als ITU (International Telecommunication Union) bezeichnet.

Siehe auch ***ITU-R 601***.

CCIR 601

Siehe ***ITU-R 601***.

Chassis oder Einbaurahmen

Das Gehäuse von auswechselbaren Festplatten-Modulen. Der Einbaurahmen enthält eine Stromversorgung, Laufwerke und Anschlüsse für jedes Modul.

Chroma

Farbton, Farbsättigung.

Siehe auch ***Chrominanz***.

Chroma Key

Ein Verfahren zum Kombinieren von Bildern oder Bildteilen aus zwei verschiedenen Quellen, bei dem eine Farbe der einen Quelle durch ein Bild aus der zweiten Quelle ersetzt wird.

Chrominanz

Der Farbton und der Grad der Farbsättigung eines Composite-Videosignals; der Teil des Videosignals, der die Farbinformation beinhaltet. Kalibrieren Sie Chrominanz- und andere Videopegel vor dem Aufzeichnen.

Siehe auch ***Chroma***.

Cinching

Beschädigung des Videobands durch Falten oder Knittern.

Clip

1. Ein Segment des Zuspielmaterials, das im System zwischen den angegebenen IN und OUT-Marken aufgezeichnet wurde und auf das in einer Projekt-Bin verwiesen wird. Der Clip enthält Verweise auf die Mediendateien, in denen die eigentlichen Video- und Audiodaten gespeichert sind.

2. In einem Eintrag einer Log-Datei, der eine Einstellung repräsentiert, enthält der Clip Informationen über den Start- und End-Timecode der Aufnahme, den Namen des Zuspielbandes und die zum Schneiden ausgewählten Spuren.
3. In OMFI ist ein Clip eine allgemeine Objektklasse in der Klassenhierarchie von OMF Interchange, die die gemeinsamen Eigenschaften von Originalclips, Füllclips, Attributclips, Spurverweisen, Timecode-Clips und Edgecode-Clips darstellt. Ein Clip ist eine Unterklasse einer Komponente.

Siehe auch ***Masterclip***, ***Mediendateien***, ***Subclip***.

C-Modus

Ein nicht-sequenzielles Verfahren des Assemble-Schnitts, bei dem die EDL (Edit Decision List) nach der Nummer des Originalbands und aufsteigend nach dem Original-Timecode geordnet wird.

Siehe auch ***A-Modus***, ***B-Modus***, ***D-Modus***, ***E-Modus***, ***Zuspielmodus***.

Codec

*Co*mpressor / *Dec*ompressor. Jede Technologie zur Datenkomprimierung. Codecs können sowohl Software als auch Hardware betreffen. Beispiele: Cinepak, MPEG und QuickTime.

Color Framing

Eine Sequenz aus Videohalbbildern, die erforderlich ist, um ein vollständiges Muster aus Vollbild- und Halbbildsynchronisation und Farbhilfsträger-Synchronisation zu erzeugen. Für NTSC sind vier Halbbilder erforderlich, für PAL acht.

Component-Video

Ein Videoformat, bei dem Farb- und Luminanzsignale unter Verwendung eines Farbsubtraktionsverfahrens voneinander getrennt werden: Y (Luminanz), B-Y (Blau minus Luminanz) und R-Y (Rot minus Luminanz); Grün ist eine Kombination. Die beiden anderen Component-Formate sind **RGB** und **YUV**.

Composite-Video

Ein Videoformat, bei dem die Luminanz- und Chrominanzkomponenten kombiniert (kodiert) sind, wie bei den Standardformaten PAL, NTSC oder SECAM.

Compositing

Das Übereinanderlegen von zwei oder mehr Bildern, zum Beispiel beim Erstellen von Titeln, Keys und Bild-im-Bild-Effekten.

CPU

Abkürzung für "Central Processing Unit". Die Hauptrecheneinheit eines Computers, die Anweisungen interpretiert und ausführt.

Crash Recording

Siehe ***Hard Recording***.

Crash-Schnitt

Ein elektronisch instabiler Schnitt, der beispielsweise bei Verwendung der Pausentaste einer Bandmaschine oder einer Bandmaschine ohne Kapstan-Antrieb entsteht.

Cropping oder Beschneiden

Das Neudefinieren der Bildränder durch Abschneiden von Bereichen am oberen, unteren, linken oder rechten Bildrand.

Crossfade

Ein Audioübergang, bei dem das erste Audiosignal immer leiser und das zweite Signal immer lauter wird. Auch Audioüberblendung genannt.

Siehe auch ***Überblendung (Dissolve)***, ***Ein- /Ausblenden (Fade)***

„Crushing the Blacks“

Das Reduzieren von Detail in schwarzen Bereichen eines Film- oder Videobildes durch Komprimieren des unteren Endes des Kontrastbereichs.

CU

Abkürzung für "Closeup".

Siehe auch ***ECU***.

D1, D5

Zwei digitale Videoband-Aufzeichnungsformate, die der Norm ITU-R 601 (CCIR-601) für unkomprimierte 4:2:2 Digital Component-Videosignaleentsprechen. Sowohl D5 als auch D1 sind digitale Component-Bandmaschinen. D1 zeichnet jedoch mit einer Auflösung von 8 Bit und D5 mit 10 Bit auf.

Siehe auch ***D2, D3***.

D2, D3

Zwei digitale Videoband-Aufzeichnungsformate für Composite-Video. Der Hauptunterschied zwischen D2 und D3 besteht darin, dass D2 3/4 Zoll breites und D3 1/2 Zoll breites digitales Videoband verwendet.

Siehe auch ***D1, D5***.

DAE

Abkürzung für "Digidesign Audio Engine". Ein Warenzeichen von Avid Technology, Inc. Die Anwendung, die die AudioSuite-Plug-Ins verwaltet.

DAT

Abkürzung für "Digital Audiotape". Ein digitales Audioformat, für das 3,8 mm breites Magnetband in Kunststoffkassetten verwendet wird.

Dateisystem

Ein Verfahren zum Organisieren von Verzeichnissen und Dateien auf einem Festplattenlaufwerk, wie FAT oder NTFS für Windows-Computer.

Deck Controller

Ein Tool, mit dem der Benutzer die Standardfunktionen einer Bandmaschine (Shuttle, Play, Fast Forward, Rewind, Stop und Eject) steuern kann.

Decompose

Das Erstellen neuer, kürzerer Masterclips, die nur auf dem Material basieren, das Sie in Ihre Sequenz geschnitten haben.

Delay-Schnitt

Siehe ***Overlap-Schnitt***.

Dezibel (dB)

Eine Maßeinheit für Lautstärke.

Digitale Aufzeichnung

Ein Verfahren, bei dem das aufgezeichnete Signal in Form von Impulsen auf Band kodiert und bei der Wiedergabe dekodiert wird.

Digitale Ausspielung

Die Ausgabe einer Sequenz, die in der Regel auf Band aufgezeichnet wird.

Digitales Aufzeichnen
Das Umwandeln von analogen Video- und Audiosignalen in digitale.

Digitales Fernsehen
DTV. Eine Technik, mit der die terrestrische Übertragung von Fernsehprogrammen in Form von Daten vorgenommen wird.

Siehe auch ***HDTV***.

Dip
Bearbeitung einer Audiospur, bei der der Lautstärkepegel auf einen niedrigeren Wert abgesenkt wird.

Direkte digitale Schnittstelle
Die Verbindung von kompatiblen digitalen Audio- bzw. Videogeräten ohne Umwandlung des Signals in ein analoges Format.

Direktzugriff
Die Möglichkeit, unmittelbar an eine Stelle des Videos zu fahren, ohne es bildweise bewegen zu müssen.

Disk
Ein Medium zum Speichern von Daten in maschinenlesbarer Form.

Dithering
Das Anpassen von übereinander liegenden Pixeln unterschiedlicher Farbe, um die Illusion einer dritten Farbe zu erzeugen. So wird die Anzeige der Farben simuliert, welche nicht in der aktuellen Farbpalette zur Verfügung stehen.

D-Modus
Eine A-Modus-EDL (Edit Decision List), in der alle Effekte (Überblendungen, Wischblenden, Grafikeinblendungen) am Ende ausgeführt werden.

Siehe auch ***A-Modus***, ***B-Modus***, ***C-Modus***, ***E-Modus***, ***Zuspielmodus***.

Dongle
Ein Hardwaregerät, das als Schlüssel zur Nutzungskontrolle von lizenzierter Software benutzt wird. Die Software kann auf jedem System installiert werden, läuft aber nur in Verbindung mit dem Dongle. Der Dongle wird in Macintosh-Systemen an den Apple Desktop Bus und in PC-Systemen an die parallele (Drucker-) Schnittstelle angeschlossen.

Doppelsystem

Jedes Filmsystem, bei dem Bild und Ton auf separaten Medien aufgezeichnet werden. Bild- und Tonsignale müssen in der Nachbearbeitung synchronisiert werden.

Double-Perf-Film

Filmmaterial, das an beiden Kanten perforiert ist.

Double-Strand Editing

Siehe ***A/B-Rolle***.

Dreipunktschnitt

Ein Grundprinzip, das besagt, dass für ein Schnittereignis nur insgesamt drei Markierungen auf der Player- und der Recorder-Seite benötigt werden, um die vierte Markierung automatisch zu berechnen und den Schnitt auszuführen.

Drei-Tasten-Wiedergabe

Siehe ***Wahrscheinlich- keitswert***.

Drop-Frame-Timecode

Ein SMPTE-Timecode-Format, das exakt der Echtzeit entspricht. Da die Bildrate bei Farbbildern nicht 30, sondern nur 29,97 B/s beträgt, werden in jeder Minute außer der zehnten zwei Timecode-Bilder übersprungen, um dies auszugleichen. Drop-Frame-Timecode wird mit Semikola (;) zwischen den Ziffern angegeben, z.B. 1;00;10;02.

Vergleiche ***Non-Drop-Frame- Timecode***.

Dubbing

1. Bei der Videobandproduktion das Kopieren von Video oder Audio von einem Band auf ein anderes.
2. Bei der Filmproduktion das Ersetzen von Dialogen auf der Audiospur.

Siehe auch ***ADR***, ***Foley oder Hintergrund- geräusche***.

Dubmaster

Eine Kopie eines Masterbandes, die zum Erstellen weiterer Vorschau- oder Distributionskopien verwendet wird, um das Masterband zu schonen.

Dupe Duplikat. Ein Bereich des Film- oder Video-Rohmaterials, der ein- oder mehrfach wiederholt (dupliziert) in ein geschnittenes Programm eingefügt wurde.

Dupe-Liste Eine Liste mit Duplikat-Clips, von denen zur Fertigstellung des Films weitere Arbeitskopien oder Negativkopien erforderlich sind.

Siehe auch ***Schnittliste***.

DV Digitales Video, das mittels einer Geräteausrüstung übertragen wird, die der Norm IEEE 1394 entspricht. Diese Ausrüstung wird manchmal auch FireWire oder I-Link genannt.

DVE Abkürzung für "Digitaler Videoeffekt".

Dynamikbereich Ein Audiobegriff, der den Bereich zwischen dem leisesten und dem lautesten Pegel bezeichnet, den eine Quelle ohne Verzerrung erzeugen kann.

E/A-Gerät Ein Eingabe-/Ausgabegerät, das zur Datenübertragung zu und von einem Schnittcomputer dient.

EBU Abkürzung für "European Broadcasting Union". Eine Normungsorganisation, in der nur Anwender (keine Hersteller) vertreten sind.

Siehe auch ***AES/EBU***.

Echtzeit Ereignisse, die parallel zur aktuellen Uhrzeit ablaufen.

ECU Sehr nahe Großaufnahme.

Edgecode Siehe ***Randnummern***, ***Fußnummern***.

EDL

Abkürzung für "Edit Decision List". Eine Liste der Schnitte, die während der Offline-Bearbeitung durchgeführt wurden und die die Online-Bearbeitung des Masters steuert.

Siehe auch ***Schnittliste***.

Effekte

Die Manipulation eines Video- bzw. Audiosignals. Zu den Film- und Videoeffekten gehören Spezialeffekte (F/X) wie Morphing, einfache Effekte wie Überblendungen, Ein- und Ausblenden, Doppelbelichtungen und Wischblenden, komplexe Effekte wie Key-Effekte und digitale Video-Effekte, Bewegungseffekte wie Standbild und Slow-Motion sowie Titel- und Zeichengenerierung. Effekte müssen normalerweise gerendert werden, da die meisten Systeme nicht mehrere Videokanäle in Echtzeit wiedergeben können.

Siehe auch ***Rendern***.

EIA

Abkürzung für "Electronic Industries Association". Die größte Handelsorganisation auf dem Gebiet Fernsehen und Audio. Sie veröffentlicht einen umfangreichen Normenkatalog; die für die Fernseh- und Audioindustrie wichtigsten Normen werden von ihren Abteilungen "Parts Division" und der "Consumer Electronics Group" entwickelt.

Ein- /Ausblenden (Fade)

Eine Überblendung von Vollbild- auf Schwarzvideo oder Vollpegel- auf Nullaudio bzw. umgekehrt.

Ein-Licht (One Light)

Eine Filmabtastung oder eine Filmkopie, die mit einer einzigen Einstellung der Farbkorrekturwerte erstellt wurde. Dies ist die einfachste, schnellste und preiswerteste Methode der Filmabtastung.

Elektronisches Schneiden

Das Zusammensetzen der einzelnen Szenen zur Endfassung eines Videos, wobei das Band nicht zerschnitten wird. Für diesen Vorgang sind mindestens zwei Bandmaschinen nötig, wobei eine für die Wiedergabe, die andere zur Aufzeichnung eingesetzt wird.

E-Modus

Eine C-Modus-EDL (Edit Decision List), in der alle Effekte (Überblendungen, Wischblenden und Grafikeinblendungen) am Ende ausgeführt werden.

Siehe auch ***A-Modus***, ***B-Modus***, ***C-Modus***, ***D-Modus***, ***Zuspielmodus***.

Energiedarstellung

Die Anzeige von Audio-Waveforms als Kurve der relativen Lautstärke eines Audiosignals.

Entmagnetisieren

Bei diesem Vorgang werden sämtliche Informationen auf einem magnetischen Audio- oder Videoband bzw. der Bildröhre eines Farbmonitors gelöscht.

Equalization

Das Abgleichen (Dämpfen oder Verstärken) von verschiedenen Frequenzen zum Erzeugen eines optimalen Klangs.

Ereignis

Eine Nummer, die das Schnittsystem jedem ausgeführten Schnitt zuweist. Wird in den meisten computergesteuerten Schnittsystemen als Vorgang oder Reihe von Vorgängen definiert, die vom Computer bei einem einmaligen Durchlauf des Bands ausgeführt wird.

Erstkopie oder Nullkopie

Eine Kopie der Endfassung, die vor der endgültigen Verleihkopie zu Prüfzwecken erstellt wird.Seihe auch ***Arbeitskopie***

Extract

Bei dieser Funktion wird ein markierter Bereich aus einer bearbeiteten Sequenz entfernt und die so entstehende Lücke geschlossen.

Farbabstimmung

Das Anpassen der verschiedenen Farbsignalpegel zum Optimieren der Bildqualität oder eines Effekts.

Farbbalken

Ein standardisiertes Farbtestsignal, das als Videomuster aus acht farbigen Balken der gleichen Breite angezeigt wird. Ein in den USA häufig verwendeter Standard sind SMPTE-Farbbalken. Sie können vor dem Aufzeichnen die Farbbalken auf dem Zuspielband als Referenz zum Einstellen der Videopegel verwenden.

Farbkorrektur

Anpassen von Farbmerkmalen von Videomaterial, um in allen Einstellungen einer Sequenz eine exakte und konsistente Farbwiedergabe zu garantieren. Im Allgemeinen bezeichnet man damit die im gesamten Video eines Programms vorgenommenen Korrekturen und nicht nur die für einen einzelnen Effekt gemachten Farbanpassungen.

Farbkreis

Ein kreisförmiges Diagramm, das Farbtonwerte entlang des Umfangs und Sättigungswerte entlang des Radius darstellt. Es wird im Farbkorrektur-Tool als Steuerungselement für den Farbtonabstand und für sekundäre Farbkorrekturen verwendet.

Farbpunktkorrektur

Eine Farbeinstellung an einem bestimmten Bereich eines Videobilds, der mit Zeichen-Tools bestimmt wird.

Siehe auch ***Sekundäre Farbkorrektur***.

Farbreferenz-Burst

Der Farbsynchronisationsanteil eines Composite-Videosignals. Beim Vergleich mit dem Farbhilfsträgersignal bestimmt der Farbreferenz-Burst den Farbton des Videobilds.

Farb-Timing

Der Vorgang, bei dem vor dem Kopieren Farb- und Dichtewerte eines Films festgelegt werden.

FAT

Abkürzung für "File Allocation Table" (Dateizuordnungstabelle). Ein Dateisystem, das auf MS-DOS- und Windows-Computern benutzt wird.

FCC

Abkürzung für "Federal Communications Commission". Die US-Behörde für Telekommunikation.

Festplatte

Ein magnetischer Datenspeicher, der in einem Festplattenlaufwerk integriert ist.

Filmabtaster (Telecine)

Ein Gerät zum Überspielen von Film auf Videoband ("abtasten").

Film-Timecode

Der Timecode, der dem Filmnegativ während des Filmens von einem Timecode-Generator hinzugefügt wird. Die Timecode-Nummern werden während der Filmabtastung mit den Fußnummern der Musterkopie bzw. des Negativs synchron erfasst. Zum Anzeigen des Film-Timecode ist ein spezielles Key Link-Lesegerät erforderlich.

Filtern

Darstellen von Clips aus einer Bin, die den angegebenen Kriterien entsprechen.

Finishing

Fertigstellung einer Version des Projekts zur Ansicht. Die produzierte Version kann eine Arbeitsversion sein oder die Endfassung.

Finishing eines Filmnegativs

Der mathematische Vorgang, mit dem das Schnittsystem sicherstellt, dass die Schnitte in der Videoversion des Filmprojekts (30 B/s) mit den Schnitten in der endgültigen Filmversion (24 B/s) im Hinblick auf Bildgenauigkeit übereinstimmen.

Flash-Bild

Bei der Bearbeitung langer und komplexer Sequenzen kann es vorkommen, dass kleine Videoabschnitte versehentlich in einer Sequenz belassen werden. Wenn die Timeline auf 100 Prozent vergrößert wurde, sind diese kleinen unerwünschten Abschnitte eventuell nicht sichtbar. Für Cutter ist es in der Regel kein Problem, sie mit Hilfe des Befehls Find Flash Frame zu finden.

Foley oder Hintergrund-geräusche

Die Geräusche, die während der Nachbearbeitung eingefügt werden, um eine realistischere Wirkung zu erzielen.

Formatieren

Vorbereiten eines Festplatten- oder Diskettenlaufwerks zur Benutzung. Auf Windows-Computern formatieren Sie ein Festplattenlaufwerk, indem Sie ein Dateisystem (FAT oder NTFS) auf das Laufwerk kopieren.

Frame-Offset

Eine Methode zum Identifizieren eines bestimmten Bilds innerhalb der Bildgruppe, das durch die Randnummer auf einem Stück Film gekennzeichnet ist. Beispielsweise bezeichnet ein Frame-Offset von +12 das zwölfte Bild von dem durch **Edgecode** gekennzeichneten Bild.

Füllclip

Ein Segment einer Sequenz, das weder Audio- noch Video-informationen enthält. Füllclips können in den Player-Monitor (bzw. Popup-Monitor) eingefügt und in eine Sequenz geschnitten werden.

Siehe auch ***Füllclipersatz***.

Füllclipersatz

Das Ergebnis einer Komposition, bei der Medien angegeben werden, die anstelle der Füllclips abgespielt werden.

Fußnummern

Die ursprünglichen Bildidentifizierungsnummern, die vom Hersteller auf das Filmrohmaterial aufgebracht werden. Fußnummern werden vom Negativ-Cutter zum Finishing des Filmnegativs verwendet. Sie werden in Schnitt- und Änderungslisten im Film Composer aufgeführt.

Gain

1. Ein Maß für den Weißanteil eines Videobilds.
2. Audiopegel oder Lautstärke.

Siehe auch ***Waveform***, ***Weißpunkt***.

Gamma

Ein Maß für den Mittelpunkt des Luminanzbereichs eines Bilds. Es wird in der Farbeinstellung zur Steuerung der Anteile der helleren und dunkleren Bereiche in einem Bild verwendet. Auch Graupunkt genannt.

Generation

Die Generation gibt an, wie oft das Filmmaterial erneut aufgezeichnet wurde. Das Original-Videomaterial ist die erste Generation. Eine Kopie des Originals ist die zweite Generation usw. Die Bildqualität lässt bei jeder neuen Generation nach. Mit Hilfe von digitalen Kopien können Sie den Qualitätsverlust vermeiden oder gering halten.

Genlock

Im Broadcast-Bereich ein System, bei dem der interne Sync-Generator in einem Gerät (z.B. in einer Kamera) ein anliegendes Signal aufnimmt und sich damit synchronisiert.

Gigabyte (GB)

Ungefähr eine Milliarde Byte (1.073.741.824 Bytes) Daten.

GPI

Abkürzung für "General-purpose Interface" (Mehrzweck-Schnittstelle). In computergesteuerten Schnittsystemen kann der Computer mit Hilfe von GPIs verschiedene externe Komponenten steuern.

Graupunkt

Siehe ***Gamma***.

Green Screen

Siehe ***Blue Screen***.

GUI

Abkürzung für "Graphical User Interface". Die grafische Darstellung der Tasten, Regler und Skalen für den Bearbeitungsvorgang auf dem Bildschirm.

Halbbild

Eine Hälfte der Bildzeilen eines Interlaced-Videobilds. Bei den meisten Systemen bilden die ungeraden Bildzeilen ein Halbbild und die geraden das zweite. Ein NTSC-Videobild enthält ungefähr 60 Halbbilder (30 Bilder) pro Sekunde, PAL 50 Halbbilder (25 Bilder) pro Sekunde.

Siehe auch ***Formatieren***.

Handles

Material außerhalb der IN- und OUT-Marken eines Clips in einer Sequenz. Das Avid-System erstellt Handles, wenn Sie die Funktionen Decompose oder Consolidate ausführen. Diese Funktionen können neue Masterclips erstellen, die kürzere Versionen der ursprünglichen Masterclips sind. Die Handles werden für Überblendungen und Trimmvorgänge mit den neuen, kürzeren Masterclips verwendet.

Hard Recording

Das sofortige Aufzeichnen aller Audio-, Video-, Timecode- und Kontrollspuren auf einem Magnetbandgerät. Da bei diesem Vorgang Sprünge im vorhandenen Timecode oder der Kontrollspur auftreten, wird er meist auf unkodiertem Band ausgeführt, wenn kein Schnitt notwendig ist oder wenn ein Notfall vorliegt. Wird auch **Crash Recording** genannt.

HDTV

Abkürzung für "High-Definition Television". Ein digitales Videobild mit mindestens doppelter Auflösung im Vergleich zu den Standards

NTSC- oder PAL-Video. HDTV hat ein Seitenverhältnis von 16:9. (Analoges Fernsehen hat ein Seitenverhältnis von 4:3.)

Siehe auch ***Digitales Fernsehen***.

Head Frame — Das erste Bild eines Filmclips oder Videosegments.

Headroom

1. (Video) Beim Zusammenstellen eines Clips der Abstand, der zwischen dem Kopf einer Person und der Oberkante des Bildes freigelassen werden sollte.
2. (Audio) Der Wert, um den der Gain-Wert gesteigert werden kann, bis es zu Verzerrungen kommt.

Heads Out — Film oder Band auf einer Spule, wobei das Ende innen an der Nabe und der Anfang außen liegt.

Helligkeit — Siehe ***Luminanz***.

Hertz (Hz) — Die SI-Einheit für die Frequenz. Entspricht einer Schwingung pro Sekunde.

Siehe auch ***Kilohertz (kHz)***, ***Megahertz (MHz)***.

Hi Con — Ein Bild mit hohem Kontrast zum Erzeugen von Matte Keys.

HIIP — Abkürzung für "Host Image Independent Protocol”. Ein eingetragenes Warenzeichen von Avid Technology, Inc. Durch HIIP können Dateien in verschiedenen Standardformaten in Avid importiert und exportiert werden. Auch "Image Independence" genannt.

HIIP-Ordner — Der Ordner, der die Dateien enthält, die das Host Image Independent Protocol unterstützen.

Histogramm — Grafische Darstellung bei der Farbkorrektur, die die Distribution der Pixel in einem Bild nach ihrer Helligkeit anzeigt. Bietet eine Richtlinie für den Aufbau eines Videobilds in Bezug auf die relative Luminanz.

Hochfrequenz

Der hochfrequente Anteil des elektromagnetischen Spektrums, auf dem Fernseh- und Rundfunksignale übertragen werden.

Seihe aus ***UHF***, ***VHF***.

H-Phase

Horizontale Phase. Das horizontale Blanking-Interval, das zum Synchronisieren von zwei oder mehr Videosignalen verwendet wird.

Hue

Ein Farbtonattribut. Bei diesem Farbmodell sind alle Farben eines Videobildes oder eines auf einem Computerbildschirm dargestellten Bildes aus verschiedenen Rot-, Grün- und Blauanteilen zusammengesetzt. Wird auch als Farbphase bezeichnet.

Siehe auch ***Vectorscope***.

IEEE Norm 1394

Die internationale Hardware- und Software-Norm zur Übertragung von Daten in 100, 200 oder 300 Megabit pro Sekunde (Mb/s).

Image Independence

Siehe *HIIP*.

Initialisieren

Das Einstellen des Computerschnittprogramms auf die erforderlichen Betriebsbedingungen.

Ink-Nummern

Die Bildidentifikationsnummern, die für das Finishing der Arbeitskopie eines Films verwendet werden. Diese Nummern werden in Schnitt- und Änderungslisten im Film Composer aufgeführt.

IN-Punkt

Der Startpunkt eines Schnitts. Wird auch als IN-Marke bezeichnet.

Siehe auch ***Markieren von IN/OUT***, ***OUT-Marke***.

Insert-Schnitt

Ein elektronischer Schnitt, bei dem die Kontrollspur nicht ersetzt wird. Das neue Segment wird in das bereits auf Videoband aufgezeichnete Material eingefügt.

Siehe auch ***Overwrite***.

IRE

Eine Maßeinheit auf der Video-Waveform-Skala zur Messung der Videopegel, die vom Institute of Radio Engineers eingeführt wurde. Die Skala ist in 140 IRE eingeteilt, 100 über der Blanking-Referenzlinie und 40 darunter.

ISO

1. Isoliertes Band. Bei der Produktion mit mehreren Kameras werden die einzelnen Kamerasignale gleichzeitig über einen Bildmischer aufgezeichnet, wobei das Signal einer Kamera auf einem separaten (isolierten) Band aufgezeichnet werden kann.
2. Abkürzung für "International Organization for Standardization".

ITU-R 601

Die Norm für Digital Component-Video in Normalformat, herausgegeben von der International Telecommunication Union als ITU-R BT.601-5 (früher CCIR 601). Diese Norm definiert Digital Component-Video, wie es von NTSC und PAL benutzt wird. Sie stellt auch die Grundlage für HDTV-Formate dar.

Jaggies

Die unregelmäßigen Kanten computererzeugter Grafikobjekte und Titel.

Jam Syncing

Das Verfahren zur Synchronisierung eines zweiten Timecode-Generators mit einem ausgewählten Master-Timecode.

JFIF

Abkürzung für "JPEG File Interchange Format". Ein Dateiformat, das JPEG-kodierte Bilddaten enthält, die mit verschiedenen Anwendungen benutzt werden können. JFIF-Auflösungen speichern Daten mit einer festen Rate, z.B. speichert JFIF 300 jedes Bild mit 300 KB. JFIF-Auflösungen entsprechen dem ISO-JPEG Interchange Format und der ITU-R 601-Norm.

Jogging

Siehe ***Stepping***.

JPEG

Abkürzung für "Joint Photographic Experts Group". Ebenso ein komprimiertes Dateiformat, das von Avid Technology, Inc., entwickelt wurde.

Kanal

1. Ein physischer Audioeingang oder -ausgang.
2. Eine von mehreren Farbkomponenten, aus denen sich ein Farbbild zusammensetzt. Ein RGB-Bild besteht aus roten, grünen und blauen Farbkanälen. Bei der Farbkorrektur können Farbkanäle neu definiert werden, indem Farbkomponenten in verschiedenen Verhältnissen gemischt werden.
3. Siehe ***Tracker***.

Kantenfilter

Ein Filter, der die Anti-Aliasing-Funktion auf im Titel-Tool erzeugte Grafiken anwendet.

KEM-Rolle

Bezeichnung für Filmrollen, die an einem KEM-Schneidetisch verwendet werden. Eine KEM-Rolle besteht aus zahlreichen Takes auf einer einzigen Rolle (eine Arbeitskopie, kein Negativ). Die maximale Länge einer KEM-Rolle beträgt 300 m (35 mm Breite).

Kerning

Der Abstand zwischen Buchstaben, z.B. in Titeln.

Key

Das Kombinieren eines Bildes aus einer Quelle mit einem Bild aus einer anderen Quelle.

Siehe auch ***Chroma Key***.

Key-Farbe

Die Farbe, die zum Keyen verwendet wird.

Keyframes

Die Bilder in einem Effekt. Auf Keyframes können Einstellungen für Opazität, Bildgröße für Start und Ende des Effekts sowie Beschleunigung angewendet werden.

Keykode

Ein Warenzeichen der Eastman Kodak Company. Ein Filmnummerierungssystem, das bei der Herstellung optische Informationen auf den Rand des Rohmaterials aufbringt, die das Filmformat und die Filmart identifizieren.

Kilobyte (KB)

Ungefähr tausend Byte (1024 Byte) Daten.

Kilohertz (kHz)

Tausend Schwingungen pro Sekunde.

Siehe auch. ***Hertz (Hz)***.

Kodieren oder Encoding

1. Das Hinzufügen von technischen Daten wie Timecode, Cue-Punkten und integrierten Informationen zu einer Videoaufnahme.
2. Das Konvertieren von RGB-S-Video in Composite-Video.

Komposition

Die Standardbezeichnung in OMF Interchange für eine aus mehreren Clips zusammengeschnittene Sequenz. Eine Komposition in OMF entspricht einer Sequenz in Avid.

Komprimierung

1. (Audio) Das Verringern des Dynamikbereichs eines Audiosignals.
2. (Video) Ein Detailmangel in schwarzen oder weißen Bereichen eines Videobildes, der durch unzureichende Trennung des Signalpegels hervorgerufen wird.
3. Eine Detailreduzierung eines Audio- oder Videosignals (oder beider) zur Reduzierung des Speicherbedarfs bei der Umwandlung von einem analogen in das digitale Avid-Format. So analysieren bei der JPEG-Komprimierung Algorithmen für variable Bildlängen die Informationen in jedem Bild und führen eine Reduzierung durch, die die bestmögliche Qualität ergibt. Bei der Komprimierung werden keine Bilder aus dem Originalmaterial entfernt.

Siehe auch ***Verlustfreie Komprimierung***, ***Komprimierung mit Verlusten***.

Komprimierung mit Verlusten

Ein Komprimierungsverfahren, bei dem Daten entfernt werden, was zu einer Verringerung der Bildqualität führt. Die Höhe des Verlusts hängt vom verwendeten Komprimierungsalgorithmus ab.

Konfektionieren

Das Kopieren und Bearbeiten von Material zum Erstellen eines kompletten Programms, das u.a. folgende Elemente enthalten kann:

Countdown, Testsignal, Farbbalken und Pegeltöne, Titel, Abspann, Logos, Werbepausen usw.

Konsole

Eine Anzeige, in der die aktuellen Systeminformationen und kürzlich durchgeführte Vorgänge angezeigt werden. Außerdem sind Informationen über Elemente (Einstellungen einer Sequenz oder Clips aus Bins) enthalten, die gerade bearbeitet werden.

Konsolidieren

Das Erstellen von Kopien von Mediendateien oder Teilen davon und das anschließende Speichern auf einem Laufwerk. Diese Funktion arbeitet für Masterclips, Subclips und Sequenzen unterschiedlich.

Kontrast

Der Bereich der Hell- und Dunkelwerte in einem Film- oder Videobild.

Kontrollspur

Der Anteil einer Videoaufnahme, der zur Kontrolle der Längsbewegung des Bandes während der Wiedergabe dient. Die Kontrollspur kann als eine Art elektronische Perforation auf dem Videoband angesehen werden.

Kopie

Eine positive Kopie des Filmnegativs, die im Kopierwerk hergestellt wurde.

Siehe auch , ***Erstkopie oder Nullkopie***, ***Verleihkopie***, ***Arbeitskopie***.

Kopierer (Circle Take)

Ein Take aus einem Film, der auf dem Kamerabericht mit einer eingekreisten Zahl markiert wurde, um ihn zu kopieren.

Kurvendarstellung

Eine X-Y-Kurve, die die Eingangsfarbwerte auf der horizontalen Achse und die Ausgangsfarbwerte auf der vertikalen Achse darstellt. Sie wird im Farbkorrektur-Tool zur Steuerung der Beziehung zwischen Eingangs- und Ausgangsfarbwerten verwendet.

Laufzeit

Die Dauer (in Stunden, Minuten und Sekunden oder in Fuß und Bildern) eines Effekts oder Audio- bzw. Videoabschnitts.

Layback

Bei diesem Vorgang wird die fertig gestellte Audiospur auf das Master-Videoband übertragen.

Siehe auch ***Audio- Nachbearbeitung***.

Leader

Ein Stück eines Films oder Magnetbands oder ein digitaler Clip, der an den Anfang einer Rolle, eines Bandes oder einer Sequenz geschnitten wird, um das Anfahren und Synchronisieren des Materials zu ermöglichen.

Lift (Herausheben)

Bei diesem Vorgang werden markierte Bilder aus einer Sequenz entfernt. Die so entstehende Lücke wird durch Schwarzfilm bzw. Stille ersetzt.

Line Feed

Eine Aufnahme oder ein Live-Signal, bei der bzw. dem zwischen verschiedenen Kameras oder Bildquellen umgeschaltet wird. Wird bei Sitcom-Produktionen auch als Director's Cut bezeichnet.

Linearschnitt

Eine Art der Bandbearbeitung, bei der das Programm vom Anfang bis zum Ende zusammengesetzt wird. Wenn Änderungen vorgenommen werden, muss das ganze Material ab der Änderung neu aufgezeichnet werden. Die Art des Mediums (z.B. analoges Videoband) bestimmt die Vorgehensweise zum Einfügen von Material auf dem Medium.

Siehe auch ***Nichtlineares Schneiden***.

Load

1. Eine Filmrolle, die zur Aufnahme in eine Kamera eingelegt werden kann. Üblich ist eine Länge von 300 Metern.
2. Eine Gruppe von Filmspulen aus mehreren Kameras, die gleichzeitig mit demselben Timecode aufgenommen wurden und entsprechend nummeriert sind.

Locator

Eine Markierung, mit der ein Bild versehen wurde, um eine bestimmte Stelle innerhalb einer Sequenz zu kennzeichnen. Locators können mit benutzerdefinierten Kommentaren versehen werden.

Log

1. Die Eingabe von Informationen über Medien in Bins am Anfang des Schnittverfahrens. Dies kann manuell oder automatisch geschehen.
2. Siehe ***Shot Log-Liste***.

Looping

Das wiederholte Digitalisieren von Dialog-Takes und Soundeffekten.

LS

Abkürzung für "Long Shot".

L-Schnitt

Siehe ***Overlap-Schnitt***.

LTC

Abkürzung für "Longitudinal Timecode". Ein SMPTE-Timecode, der auf der Audiospur eines Videobandes aufgezeichnet wird.

Vergleiche ***VITC***.

Luminanz

Das Maß der Intensität des Weißanteils eines Videosignals.

M & E-Spur (IT-Ton)

Die allgemeine Bezeichnung für eine einzelne Audiospur, die Musik und Soundeffekte, aber keine Dialoge enthält.

Magnetspur

Ein auf magnetischem Tonfilm aufgezeichneter Soundtrack.

Marken

Die IN- und OUT-Marken in der Timeline.

Markieren von IN/OUT

1. Das Eingeben des Start- und End-Timecodes für einen Clip oder eine Aufnahme, die in eine Sequenz geschnitten werden sollen.
2. Das Setzen bzw. Loggen von Timecode-Nummern zum Definieren von Clips während einer Logging- oder Aufzeichnungs-Sitzung.

Siehe auch ***IN-Punkt***, ***OUT-Marke***.

Maske

1. Beim Film ein Rahmen, der über ein Bild mit dem Seitenverhältnis 3:4 gelegt wird, um ein anderes Seitenverhältnis, z.B. Breitwand, zu erzeugen.

2. Siehe ***Alpha-Kanal***.

Master — Das fertige Band nach dem Schneiden. Das fertig gestellte Programm.

Master/Slave — Ein Videoschnittverfahren, bei dem eine oder mehrere Bandmaschinen (Slaves) so eingestellt sind, dass sie die gleichen Funktionen wie eine andere Bandmaschine (Master) ausführen.

Masterclip — In der Bin ein Medienobjekt, das auf die vom Band oder anderen Quellen aufgezeichneten Mediendateien verweist.

Siehe auch ***Clip***, ***Subclip***.

Mastereinstellung — Die Einstellung, die als grundlegende Szene dient und in die beim Schneiden alle Zwischenschnitte und Nahaufnahmen eingefügt werden. Oft eine Totale, die alle Charaktere und Ereignisse der Szene zeigt.

Match Frame-Schnitt — Ein Schnitt, bei dem das letzte Bild der ersten mit dem ersten Bild der zweiten Einstellung synchronisiert wird, so dass die zweite Einstellung eine kontinuierliche Fortsetzung der ersten darstellt.

Matchback — Der Prozess, mit dem eine Filmschnittliste aus einem Videoprojekt mit 30 Bildern pro Sekunde erzeugt wird, das Film als Originalmaterial verwendet.

Matchback-Konvertierung — Die Konvertierung von Film- in Video-Bildraten.

Matte Key — Ein aus drei Komponenten bestehender Videoeffekt: Hintergrundvideo, Vordergrundvideo und die Matte bzw. der Alpha-Kanal (schwarzweiß oder Graustufe) zum Überlagern eines Teils des Bildes durch einen anderen.

MAZ — Abkürzung für "Magnetaufzeichnung". Aufzeichung von Bild- und Tonsignalen.

Medien

Video, Audio, Grafiken und gerenderte Effekte, die zu einer Sequenz oder Präsentation zusammengefasst werden können.

Mediendateien

Dateien mit den komprimierten digitalen Audio- und Videodaten, die zum Abspielen von Avid-Clips und -Sequenzen erforderlich sind.

Siehe auch ***Clip***, ***Komprimierung***.

Mediendaten

Daten aus einer Medienquelle. Dazu gehören:

1. Analoge Daten: Filmbilder, Nagra-Band-Audio oder Videoband-Video und -Audio.
2. Digitale Daten: aufgezeichnete Daten, z.B. Video-Bilddaten und Audio-Samples oder in digitaler Form erzeugte Daten, z.B. Titelgrafiken, DAT-Aufnahmen oder Animationsbilder.

Medien-Sample-Daten

Siehe ***Sichere Farbein- schränkung***.

Megahertz (MHz)

Eine Million Schwingungen pro Sekunde.

Siehe auch ***Hertz (Hz)***, ***Kilohertz (kHz)***.

Mehrfachauf-zeichnung

Ein automatisierter Vorgang, bei dem eine Gruppe von Clips oder Sequenzen oder beidem digital aufgezeichnet wird.

Mehrspurgerät

Ein Magnetband- oder Filmrecorder, der mehrere Spuren gleichzeitig aufzeichnen kann.

MIDI

Abkürzung für "Musical Instrument Digital Interface". Ein Standardprotokoll, mit dem der Benutzer elektronische Musikgeräte vom PC aus steuern kann.

MII-Format

Ein Component-Videoformat, das von Panasonic für den Wettbewerb mit Sony Betacam entwickelt wurde. MII ist eine Erweiterung des Heimvideoformats VHS, in derselben Weise, in der Sony Betacam auf dem Format Betamax aufbaut.

Mix

1. Ein Übergang von einer Videoquelle zu einer anderen in einem Bildmischer.
2. Das Ergebnis einer Tonmischung, in der mehrere getrennte Audiospuren über ein Mischpult in Mono oder Stereo kombiniert werden.

Monitor

1. (Video) Ein Bildschirmgerät ohne Tuner und Audio-Komponenten. Hier können Originalmedien, Clips und Sequenzen angezeigt werden.

   In Avid-Produkten werden virtuelle Monitore auf dem Bildschirm dargestellt, in denen Sie Zuspielmedien, Clips und Sequenzen bearbeiten können.
2. (Audio) Das Abhören bestimmter Audiospuren/-kanäle. Eine andere Bezeichnung für Lautsprecher.

MOS

Eine Bezeichnung für die Aufnahme ohne Ton. Abkürzung für "Mit Out Sprechen" (sic!)

Motion Tracking

Die Erzeugung von Positionsinformationen, die Bewegungen in einem Clip beschreiben, z.B. die Positionsveränderung eines Autos. Diese Daten werden für die Steuerung von Bewegungseffekten verwendet.

Siehe auch ***Stabilisierung***.

MU/FX oder MUFX

Siehe ***M & E-Spur (IT-Ton)***.

Multicamera

Eine Produktion oder Szene, die von mehr als einer Kamera gleichzeitig aufgezeichnet wird.

Multiple B-Roll

Ein Duplikat des ursprünglichen Zuspielbands, das erstellt wurde, damit Overlays auf einem Zuspielband zusammengefasst werden können.

Musterkopie

Eine Filmkopie oder Videoabtastung, die die Arbeit des vergangenen Tages enthält und schnell bearbeitet wird, damit sie von den

Produktionsmitarbeitern gesichtet und bewertet werden kann. Wird in Großbritannien auch "Rushes" genannt.

NAB

Abkürzung für "National Association of Broadcasters".

Nagra

Eine Audiorecorder-Marke, die in der Film- und nachbearbeitenden Industrie weit verbreitet ist.

Negativ

1. Ein Filmelement, bei dem die hellen und dunklen Bildbereiche umgekehrt dargestellt werden. Das Gegenteil von Positiv.
2. Ein Filmmaterial für die Aufzeichnung von Negativbildern.

Nichtlinear

Schneller Zugriff auf und schnelle Manipulation eines beliebigen Bildes auf einer beliebigen Spur und auf einer beliebigen Ebene einer Schnittsequenz.

Nichtlineares Schneiden

Eine Art des Schnitts, bei der das Programm nicht vom Anfang bis zum Ende zusammengesetzt wird. Das Medium und der Manipulationsprozess haben keinen Einfluss darauf, wie das Material auf dem Medium angeordnet werden muss. Nichtlineares Schneiden ist für den konventionellen Filmschnitt und für aufgezeichnete Videobilder geeignet. Veränderungen können am Anfang, in der Mitte oder am Ende der Sequenz vorgenommen werden.

Siehe auch ***Linearschnitt***.

Non-Composite-Video

Ein Videosignal, das keine horizontalen und vertikalen Synchronimpulse enthält.

Non-Drop-Frame-Timecode

Ein SMPTE-Timecode-Format, das kontinuierlich NTSC-Videosignale bei einer Rate von 30 Bildern pro Sekunde zählt, ohne Timecode-Bilder zu überspringen, um die eigentliche NTSC-Bildrate von 29,97 Bildern pro Sekunde zu erreichen. Dieser Timecode stimmt daher nicht mit der Echtzeit überein. Non-Drop-Frame-Timecode wird mit Doppelpunkten (:) zwischen den Ziffern angegeben, z.B. 1:00:10:02.

Vergleiche ***Drop-Frame- Timecode***.

NTFS New Technology File System. Ein Dateisystem für Windows-Computer.

NTSC Abkürzung für "National Television Standards Committee". Die Gruppe, die das in den USA verwendete Farbfernsehsystem einführte, bei dem 525 Bildzeilen bei ungefähr 30 Bildern pro Sekunde abgetastet werden.

Siehe auch ***PAL***, ***SECAM***.

Nullübergang Das direkte Aneinanderfügen zweier Szenen; ein Schnitt.

Offline Für den Computer momentan nicht verfügbare Objekte, z.B. Offline-Laufwerke oder -Mediendateien.

Offline-Schnitt Vorläufiger Schnitt, der eine **EDL** (Edit Decision List) erzeugt.

OMFI Abkürzung für "Open Media Framework Interchange", ein eingetragenes Warenzeichen von Avid Technology, Inc. Ein Standardformat für den Austausch von digitalen Mediendaten zwischen heterogenen Plattformen. Das Format fasst alle Informationen, die zum Austausch einer Reihe von digitalen Medien, z.B. Audio, Video, Grafiken und Standbildern erforderlich sind, und die Regeln zum Kombinieren und Präsentieren dieser Medien zusammen. Außerdem sind Regeln zum Identifizieren des Originalmaterials enthalten. Es können sowohl komprimierte als auch unkomprimierte digitale Mediendaten verarbeitet werden.

Online-Schnitt Der endgültige Schnitt, bei dem die Masterbänder und eine EDL (Edit Decision List) verwendet werden, um ein für die Distribution fertiges Programm zu erstellen. Wird häufig im Zusammenhang mit qualitativ hochwertigen Computerschnittsystemen und digitalen Effekten verwendet.

Optische Effekte

In einem Filmlabor durch ein Verfahren erzeugte Effekte, das "A/B-Kopieren" genannt wird. Dabei wird das Filmnegativ so bearbeitet, dass ein neues Negativ entsteht, das einen Effekt enthält. Zu den am häufigsten verwendeten optischen Effekten gehören Auf- und Abblenden, Überblendungen und Doppelbelichtungen.

Originalnegativ

Das Filmmaterial, das in der Kamera zum Filmen einer Szene verwendet wird.

OUT-Marke

Der Endpunkt eines Schnitts oder eine Markierung auf einem Clip, die einen Übergangspunkt kennzeichnet. Wird auch als OUT-Punkt bezeichnet.

Siehe auch ***IN-Punkt***, ***Markieren von IN/OUT***.

Outtake

Eine Szene, die nicht in die Endfassung aufgenommen wird.

Overlap-Schnitt

Ein Schnitt, bei dem Audio- und Videosignalen getrennte IN- bzw. OUT-Marken zugewiesen werden, damit ein Signal dem anderen vorausgeht. Dies hat keinen Einfluss auf die Audio- und Videosynchronisation. Auch **Line Feed**, **Delay-Schnitt** oder Split-Schnitt genannt.

Overwrite

Ein Schnitt, bei dem bestehendes Video- oder Audiomaterial (oder beides) durch neues Material ersetzt wird.

Siehe auch ***Splice***.

Oxid

Eine metallische Verbindung, mit der Videobänder und Magnetfilme beschichtet sind und die beim Aufzeichnen magnetisiert wird.

PAL

Abkürzung für "Phase Alternating Line". Eine in vielen Ländern verwendete Farbfernsehnorm. PAL besteht aus 625 Bildzeilen, die bei 25 B/s abgetastet werden.

Siehe auch ***NTSC***, ***SECAM***.

Palette

Die Palette enthält alle Schaltflächen, die ein Benutzer auswählen und verschiedenen Funktionen zuordnen kann, um bequem arbeiten zu können. Die Command-Palette enthält alle wählbaren Schaltflächen, über die Sie mit einem Mausklick eine Vielzahl von Befehlen ausführen können.

Partition

Das Aufteilen des Speicherplatzes einer Festplatte in zwei oder mehrere virtuelle Laufwerke, ähnlich dem Erstellen eines Verzeichnisses.

Patching

Das Umleiten (Routing) von Audio oder Video von einem Kanal oder einer Spur einer Sequenz auf einen anderen.

Pedestal

Siehe ***Setup***.

Pegel

Ein Maß für ein Video- oder Audiosignal. Ein niedriger Pegel steht für ein dunkles Videobild bzw. ein leises Audiosignal, ein hoher Pegel für ein helleres Videobild bzw. ein lauteres Audiosignal. Der Audiopegel bestimmt direkt die Lautstärke.

Pegelton

Ein konstantes Audiofrequenzsignal, das am Anfang jedes Bands bei 0 VU (Volume Units) zur späteren Referenz aufgezeichnet wird. Wird normalerweise zusammen mit Farbbalken aufgezeichnet.

Pipette

Ein Tool, mit dem Sie eine Farbe aus einem Bild kopieren können, um sie für Text oder Grafik zu verwenden.

Player-Seite

In der Farbkorrektur die erste Ebene der Farbeinstellung. Korrekturen, die auf der Player-Seite vorgenommen werden, sollen die ursprüngliche Farbcharakteristik einer Einstellung wiederherstellen oder eine Farbkonsistenz zwischen verschiedenen Einstellungen in einer Sequenz erzielen.

Siehe auch ***Programmseite***.

Popup-Monitor

Ein zusätzlicher Monitor zum Anzeigen und Markieren von Clips und Sequenzen.

Positionsleiste

Der horizontale rechteckige Bereich unter dem Player-, Recorder-, Wiedergabe-, Composer- und Player-Popup-Monitor, der den Positionszeiger enthält.

Positionszeiger

Eine vertikale blaue Linie, die die aktuelle Position des im Monitor angezeigten Bildes in der Positionsleiste und der Timeline anzeigt.

Postroll

Ein voreingestellter Zeitabschnitt während einer Vorschau, wenn ein Clip über die OUT-Marke hinaus abgespielt wird, ohne angehalten oder zurückgespult zu werden.

Prelay

Die Phase der Audionachbearbeitung, bei der dem Master-Mehrspurband vor dem endgültigen Mix Musik-, Toneffekt-, Dialogersatz- und Sprecherspuren hinzugefügt werden.

Preroll

Das Zurückspulen des Videobands an einen bestimmten Cue-Punkt, z.B. sechs Sekunden, damit das Band stabilisiert wird und am ausgewählten Schnitt-Punkt die volle Geschwindigkeit erreicht wird. Dieser Vorgang wird beim Aufzeichnen von Zuspielmaterial von einem Videorecorder ausgeführt.

Primäre Farbkorrektur

Die Farbkorrektur, die auf alle Teile im Videobild angewendet wird oder auf alle Teile, die in einen bestimmten Luminanzbereich fallen.

Siehe auch ***Sekundäre Farbkorrektur***.

Process Shot

Eine Einstellung, die als Teil einer Szene mit Spezialeffekten erstellt wurde.

Programmseite

In der Farbkorrektur die zweite Ebene der Farbeinstellung. Korrekturen, die auf der Programmseite vorgenommen werden, werden normalerweise auf die endgültige Darstellung der fertigen Sequenz angewendet, z.B. die Feinabstimmung der Farbwerte, um die Atmosphäre einer Szene mehr hervorzuheben.

Siehe auch ***Player-Seite***.

Progressive Medien

Medien, die aus einzelnen Bildern zusammengesetzt sind, die vertikal erfasst werden.

Projekt

Die zum Erstellen eines Programms oder einer Reihe von Programmen erforderlichen Arbeitsschritte werden in einem Projekt organisiert. Im Projektfenster sind Bins, Rundowns und Einstellungen zusammengefasst. Die Projekt-Bins enthalten alle Clips, Sequenzen, Effekte und Referenzen zu den Mediendateien.

Pulldown

Ein Verfahren der Filmabtastung, wobei die Bildfrequenz des Filmmaterials (24 Bilder pro Sekunde) an die des NTSC-Videoformats (30 Bilder pro Sekunde) angepasst wird. Beim Aufzeichnen sind spezielle Verfahren erforderlich, damit die zusätzlichen "Pulldown"-Halbbilder eliminiert werden können und echtes Schneiden mit 24 Bildern pro Sekunde möglich ist.

Pullin

Ein Avid-Begriff, der die Wörter "Pulldown" und "IN-Punkt" zusammenfasst. In dieser Spalte gibt der Benutzer die Pulldown-Beziehung am Synchronpunkt der IN-Marke (Start-Timecode) als entweder A, B, C oder D an. Dieses Feld kann vom Benutzer geändert werden.

Pullout

Ein Avid-Begriff, der die Wörter "Pulldown" und "OUT-Punkt" zusammenfasst. In dieser Spalte ist die Pulldown-Beziehung am Synchronpunkt der OUT-Marke (End-Timecode) als entweder A, B, C oder D angegeben. Dieses Feld kann nicht vom Benutzer geändert werden. Der Wert wird vom System anhand des "Pullin" und der Dauer des Clips berechnet.

Siehe auch ***UHF***, ***VHF***.

RAID

Abkürzung für "Redundant Array of Independent Disks". Eine Norm für fehlertolerante Speichermedien, die hilft, ein System wiederherzustellen, wenn ein Laufwerk fehlerhaft arbeitet. RAID wird auch benutzt, um den Durchsatz von gespeicherten Daten zu verbessern.

RAM
Abkürzung für "Random Access Memory". Der flüchtige Arbeitsspeicher des Computers, der beim Ausschalten des Computers geleert wird.

Randnummern
Aufeinander folgende Nummern, die auf den Rand eines Filmstreifens gedruckt oder aufbelichtet werden, um das Abziehen (Nachschneiden) der Negative von den Arbeitskopien zu erleichtern.

Rauschen
1. Bei Videos ein Bildfehler, der als kleine weiße Punkte erscheint (Schnee), und der bei weiteren Generationen verstärkt wird.
2. Bei Audiospuren gewöhnlich als Rauschen zu hören.

Rehearse
Das Abspielen einer Sequenz in der Timeline von Preroll bis Postroll.

Rehearse Postroll
Das Abspielen einer Sequenz in der Timeline von der aktuellen Position bis zur Postroll.

Rehearse Preroll
Das Abspielen einer Sequenz in der Timeline von der Preroll bis zur aktuellen Position.

Rendern
Das Zusammenfügen von Effektebenen zur Erzeugung eines digitalen Video-Streams zur Echtzeitwiedergabe.

Replace-Schnitt
Ein Schnitt, in dem ein Segment in der Sequenz überschrieben oder durch Zuspielmaterial von passender Dauer ersetzt wird.

RF
Siehe ***Hochfrequenz***.

RGB
Abkürzung für "Rot, Grün, Blau". Die Primärfarben, die zur additiven Farbmischung in Computersystemen verwendet werden.

RIFF Wave
Siehe ***WAVE***.

Ripple
Ein Vorgang beim Verwalten der Edit Decision List (EDL), bei dem die Zeiten aller Schnitte nach einem Schnitt angepasst werden, dessen Länge geändert wurde.

RMAG

Abkürzung für "Removable Magnetic Disk". RMAGs werden in einem Einbaurahmen installiert, der jeweils zwei Wechselfestplatten aufnehmen kann.

Rohschnitt

Eine vorläufige Version eines Programms, oft das Ergebnis eines Offline-Schnitts.

Rolle

Siehe auch ***Arbeitskopie***

Ein auf eine Spule aufgewickeltes Stück Film. Eine Spule heißt beim Film Rolle.

RS-170A

Eine Spezifikation zur zeitlichen Abstimmung von NTSC-Videogeräten, herausgegeben von der Electronic Industries Association. RS-170A bestimmt das Timing von Scans und Blanking, die benötigt werden, um Farbsignale zu dekodieren.

RS-232C

Das Standard-Interface der Electronic Industries Association für serielle Geräte. Üblicherweise mit dem ursprünglichen Standardnamen RS-232 bezeichnet. Der Standard unterstützt zwei Arten von Anschlüssen: 25-Pin D-Typ-Anschluss und 9-Pin D-Typ-Anschluss. Die maximal erlaubte Leitungslänge beträgt nach dieser Spezifikation etwa 15 Meter.

RS-422

Das Standard-Interface der Electronic Industries Association für serielle Geräte. RS-422 ist eine Erweiterung des RS-232C-Standard. Es sind größere Datenraten möglich und die maximale Leitungslänge beträgt hier etwa 1200 Meter.

Rückkopplung

Ein lautes Pfeifen, das entsteht, wenn der Ton aus einem Lautsprecher von einem daneben stehenden Mikrofon aufgenommen und erneut verstärkt wird. Rückkopplungen treten auch auf, wenn das Ausgangssignal eines Bandgeräts wieder am Aufnahmeeingang angelegt wird.

Rushes

Siehe ***Musterkopie***.

R-Y

Eines der Farbdifferenzsignale innerhalb des Komponentensystems der Videonorm NTSC. Die Signalformel lautet:

R-Y = 0,701R (rot) - 0,587G (grün) - 0,114B (blau)

Siehe auch ***B-Y***, ***Y***.

Sample-Darstellung

Die Darstellung eines Audiosignals als Waveform.

Sample-Daten

Die durch Aufzeichnen aus einer Quelle außerhalb des Avid-Systems erzeugten Mediendaten. Ein Sample ist eine Dateneinheit, die vom Aufzeichnungsgerät gemessen werden kann. Sie können mit bestimmten Anwendungen Sample-Daten aus Dateien abspielen, die auf der Festplatte gespeichert sind.

Sample-Einheit

Eine Maßeinheit, die beim Aufzeichnen von Mediendaten aus einer Quelle außerhalb des Avid-Systems, z.B. von einem Videoband, verwendet wird. Mediendaten enthalten eigene Sample-Raten und die Größe der Samples in Byte.

Sample-Rate

Die Frequenz der Sample-Einheiten.

Sampling

Ein Vorgang beim Aufzeichnen, bei dem der Wert eines Analogsignals in regelmäßigen Abständen gemessen wird. Diese Messungen ("Samples") werden verwendet, um eine digitale Darstellung des Signals zu erstellen.

Sättigung

Eine Messung der Chrominanz. Sättigung ist die Intensität von Farbe im Videosignal.

Siehe auch ***Vectorscope***.

SC/H-Phase

Subcarrier zu Horizontal-Phase. Die Phasenlage des Burst im Verhältnis zum Referenzpunkt des horizontalen Blanking eines Videosignals. Wird zum Synchronisieren von zwei oder mehr Videosignalen verwendet.

Schlagschatten

Ein Schatten, der mit einem Abstand von Titeln oder Grafiken erzeugt wird, um einen räumlichen Eindruck zu erzeugen.

Siehe auch ***Tiefenschatten***.

Schneiden

Das Zusammensetzen von Video, Audio, Effekten, Titeln und Grafiken zum Erstellen einer Sequenz.

Schnitt

1. Ein unmittelbarer Übergang von einer Videoquelle zu einer anderen.
2. Ein Abschnitt des Bands im Player oder Recorder.

Schnitt-Controller

Ein elektronisches, oft computergesteuertes Gerät, mit dem die präzise Steuerung von Videobandmaschinen bei Wiedergabe und Aufnahme möglich ist.

Schnittliste

Eine Reihe von Ausgabelisten, die Angaben zum Finishing der Arbeitskopie eines Films oder Negativs enthalten.

Siehe auch ***Dupe-Liste***.

Schnittrate

Ein Maß bei Kompositionen für die Anzahl der bearbeitbaren Einheiten pro Sekunde (z.B. 30 B/s für NTSC, 25 B/s für PAL und 24 B/s für Film).

Schnittstelle, Benutzeroberfläche

1. Computer-Software oder Hardware, die zwei Funktionen oder Geräte verbindet.
2. Die Schnittstelle zwischen Programm und Benutzer, die Auswahl und Navigation im System ermöglicht.

   Siehe auch ***GUI***.

Schwarzband

Siehe ***Black and Code***.

Schwarzpegel

Siehe ***Setup***.

Schwarzpunkt

Der Luminanzwert in einem Videobild, den Sie bei der Farbanpassung als Referenzwert für Schwarz definieren.

Vergleiche ***Weißpunkt***.

SC-Phase

Subcarrier-Phase. Damit wird der Colorburst-Anteil eines Composite-Videosignals kalibriert.

Scrubbing

Das Durchfahren der Audiospur bei verschiedenen Geschwindigkeiten und sich ändernder Tonlage.

SECAM

Abkürzung für "Séquentielle Couleur à Memoire". Eine in Frankreich entwickelte und verwendete Farbfernsehnorm.

Siehe auch ***NTSC***, ***PAL***.

SEG

Abkürzung für "Special Effects Generator". Ein Bereich eines Bildmischers, mit dem Wischblenden mit verschiedenen Mustern erzeugt werden können.

Segment

Ein Abschnitt einer Spur oder eines Clips in einer Sequenz in der Timeline, der bearbeitet werden kann.

Seitenverhältnis

Das Verhältnis von Bildbreite zu Bildhöhe. Bei Video und Fernsehen ist das standardmäßige Seitenverhältnis 4:3, das vereinfacht als 1,33:1 oder 1,33 dargestellt werden kann. Das HDTV-Videoformat hat ein Seitenverhältnis von 16:9. Beim Film gibt es folgende Seitenverhältnisse: 1,33:1, 1,85:1 und 2,35:1.

Sekundäre Farbkorrektur

Die Farbkorrektur, die auf bestimmte, durch Farbton und Sättigung definierte Teile eines Bilds angewendet wird. Die sekundäre Farbkorrektur kann beispielsweise die grünen Teile eines Bilds in gelb ändern, ohne andere Farben des Bilds zu beeinflussen.

Siehe auch ***Primäre Farbkorrektur***.

Sequenz

Eine bearbeitete Komposition, die oft Audio- und Videoclips sowie gerenderte Effekte enthält, die durch Übergänge miteinander verbunden wurden. Das Avid-System enthält eine Timeline, die die bearbeitete Sequenz grafisch darstellt.

Serieller Timecode

Siehe ***LTC***.

Setup

Ein Bezugspunkt im Videosignal, der sich auf den schwärzesten Punkt im sichtbaren Bild bezieht. Wird auch **Schwarzpegel** oder **Pedestal** genannt.

Siehe auch ***Waveform***.

Shelf

Der von einem Shelving-Equalizer erzeugte Effekt, bei dem die Reaktionskurve für einen bestimmten Frequenzbereich (z.B. hoch oder niedrig) an den Grenzbereichen des Audiospektrums flach wird. Bei der Audio Equalization beeinflussen Shelf-Anpassungen alle Frequenzen innerhalb des Reaktionskurvenbereichs.

Shot Log-Liste

Eine Liste mit chronologischen Informationen über eine Filmrolle oder ein Videoband.

Shuttling

Das Wiedergeben von Rohmaterial mit einer höheren Geschwindigkeit.

SI

Abkürzung für "Système International d'Unites". Das französische Äquivalent zum internationalen Einheitensystem. SI entspricht ungefähr dem metrischen System.

Sichere Farbeinschränkung

Das Einstellen der Farbwerte in einem fertigen Programm, so dass die Sendestandards für Luminanz, Composite-Signal oder RGB eingehalten werden.

Sicherer Aktionsbereich, sicherer Titelbereich (Safe Action/Safe Title)

Dies sind die Bereiche eines Videobildes, die auf jeden Fall bestehen bleiben, wenn das Bild zur Anpassung an bestimmte Videomonitore oder Fernseher beschnitten werden muss. Der Bereich "Safe Action"

besteht aus 90 % des Bildschirminhalts (von der Mitte aus gemessen), "Safe Title" aus 80 %.

Sicherungsmaster Eine Kopie des Masterbands, die gewöhnlich direkt nach der Aufzeichnung des Masters erstellt wird. Wird als Backup verwendet, wenn das Masterband beschädigt wird.

Signal-Rausch-abstand Das Verhältnis von erwünschten zu unerwünschten Signalen.

Single-Perf-Film Filmmaterial, das nur an einer Kante perforiert ist.

Single-Strand Editing Siehe ***A-Rolle***.

Skalenleiste Ein Bedienelement im Timeline-Fenster, mit dem Sie den Timeline-Bereich um den Positionszeiger herum erweitern und zusammenziehen können.

Slewing Das Synchronisieren der Bandmaschinen in computerisierten Schnittsystemen.

Slide (Trimmmodus) Beim Slide-Verfahren ändern sich die vorherigen (A-Seite) und nachfolgenden (B-Seite) Bilder, da der Clip selbst nicht bewegt, jedoch das Material davor und danach getrimmt wird.

Slip (Trimmmodus) Beim Slip-Verfahren ändern sich die Anfangs- und Endbilder des Clips, weil nur der Inhalt des Clips angepasst wird. Die Bilder vor und nach dem Clip bleiben davon unbeeinflusst.

Smart Slate Siehe ***Szenenklappe (Slate)***.

SMPTE Abkürzung für "Society of Motion Picture and Television Engineers", eine amerikanische Organisation von Film- und Fernsehtechnikern. Eine der wichtigsten Normungsorganisationen der Film- und Videoindustrie.

Siehe auch ***SMPTE-Timecode***, ***Timecode***.

SMPTE-Timecode

Ein von der Society of Motion Picture and Television Engineers entwickeltes Bildnummerierungssystem, das vor allem beim elektronischen Schneiden von Videofilmen verwendet wird. Dabei wird jedem Videobild eine Nummer zugewiesen, die die verstrichenen Stunden, Minuten, Sekunden und Einzelbilder enthält. Beispiel: 01:42:13:26

Siehe auch ***Tageszeit-Timecode***.

Soft Wipe

Ein Wischblendenübergang mit weicher, unscharfer Kante zwischen zwei Bildern.

Sortieren

Das Anordnen von Clips in numerischer oder alphabetischer Reihenfolge anhand der vom Benutzer gewählten Bin-Spalte.

Sound Designer II

Ein Warenzeichen von Avid Technology, Inc. Ein Audio-Dateiformat für den Import und Export von digitalen Audio-Spuren.

Specular

Ein intensives Weiß, das entsteht, wenn Licht auf einem Objekt im Bild reflektiert wird. Es wird nicht als Grundlage zur Bestimmung des Weißpunkts im Bild verwendet.

Splice

Ein Schnitt, bei dem das bereits auf der Video- bzw. Audiospur vorhandene Material verlängert wird, indem an einem Punkt der Sequenz zusätzliches Material eingefügt wird.

Siehe auch ***Overwrite***.

Split Screen

Ein Videoeffekt, der zwei Bilder durch eine horizontale oder vertikale Linie trennt.

Split-Schnitt

Siehe ***Overlap-Schnitt***.

Spule

Ein Träger mit Nabe und flachen Seiten zur Aufnahme von Magnetband. Eine Spule heißt beim Film Rolle.

Spur

1. Der Bereich eines Bands, auf dem ein Signal aufgezeichnet wird. Wird auch Kanal genannt.
2. Der Tonanteil eines Videos.
3. Ein Bereich eines Clips bzw. einer Sequenz, auf dem Audio- oder Videosignale platziert werden.
4. Ein Wiedergabekanal, der in einer Sequenz als Video- oder Audiospur dargestellt wird. Spuren bestehen aus einem oder mehr Segmenten, die durch Übergänge miteinander verbunden sind.

Spurenauswahl

Ein Verfahren zum Auswählen einer Spur aus einer Gruppe. Nur diese Spur wird abgespielt. Sie können mit der Spurenauswahl beispielsweise bestimmen, welche von vier alternativen Einstellungen einer Szene wiedergegeben werden soll.

Spurverweis

Bei diesem Vorgang spielt eine Spur die Daten einer anderen ab. Die Bezugsspur zeigt auf den Zuspielclip auf der Spur, auf die verwiesen wird.

Siehe auch ***Übereinander gelegte Spuren***.

Stabilisierung

Eine besondere Form von Motion Tracking, mit der unerwünschte Bewegungen wie z.B. Kamerabewegungen aus einem Clip entfernt werden. Dabei wird ein feststehendes Objekt im Bild bestimmt und jedes Bild oder Halbbild im Video entsprechend neu positioniert, so dass das Objekt immer an derselben Stelle bleibt.

Standbild (Freeze Frame)

Ein Videoeffekt, der den Film scheinbar anhält. Standbilder können während des Aufzeichnens oder des Schneidens erzeugt werden. In Kompositionen kann dieser Effekt durch Verwendung eines Spurwiederholungsobjekts erzeugt werden, das angibt, wie lange ein bestimmtes Bild angezeigt wird.

Startup-Festplatte Die Festplatte mit den Dateien des Betriebssystems. Ohne das Betriebssystem ist der Computer nicht funktionsfähig.

Statischer Bereich Der Teil eines Bilds, das der Benutzer als Ziel für einen Motion Tracking-Vorgang bestimmt. Auch Suchmuster genannt.

Stepping Der Vorgang, bei der der Film bildweise vor- oder rückwärts weiterbewegt wird. Wird auch **Jogging** genannt.

Stille Ein leerer Bereich auf den Audiospuren einer Timeline.

Story Der Avid-Begriff für das fertige Produkt. Eine Story wird durch Zusammenschneiden von Clips und Sequenzen erstellt.

Storyboard Eine Art Comicbuch, das anhand von Skizzen zeigt, wie eine Szene aussehen soll. Sie können Storyboards und anschließend Sequenzen erstellen, indem Sie Bilder aus dem aufgezeichneten Material einer Bin manipulieren.

Streaming Eine Technik, bei der Benutzer einen Videoclip oder einen Film über das Internet ansehen können, während die Datei heruntergeladen wird.

Stripe-Filmmaterial

1. Filmrohmaterial, das mit einem schmalen Magnetstreifen zum Aufzeichnen einer Audiospur versehen wurde.
2. Siehe ***Black and Code***.

Subcarrier (SC) Die Sinuswelle, die als Farbreferenzsignal verwendet wird.

Subclip

1. Ein bearbeiteter Teil eines Clips. In einer Sequenz kann ein Subclip durch eine beliebige Kombination von Anfangs-, End- sowie IN- und OUT-Marken des Clips bestimmt werden.
2. Ein Subclip wird durch Setzen von IN- und OUT-Marken auf dem Clip und Speichern der zwischen den Markierungen liegenden Bilder erzeugt. Der Subclip verweist nicht direkt auf die

Mediendateien, sondern auf den Masterclip. Nur dieser enthält Verweise auf die Mediendateien.

Suchmuster Siehe *Statischer Bereich*.

Super 16 Der 16mm-Rohfilm, der für ein spezielles Format mit größerem Bild entwickelt wurde. Super 16 wird zum Vorführen auf 35mm-Film kopiert.

Sweetening Siehe ***Audio- Nachbearbeitung***.

Sync Word Der Teil des SMPTE-Timecode, der das Ende jedes Bilds und die Bandlaufrichtung angibt.

Siehe auch ***Timecode***, ***Tageszeit-Timecode***.

Synchronisation

1. Die Impulse, die in einem Composite-Videosignal enthalten sind und als Referenz zum Synchronisieren dienen, oder ein separates Signal, das an verschiedene Geräte geleitet werden kann.
2. Der Ton, der synchron mit dem gleichzeitig laufenden Videoband oder Film auf einem separaten Audioband aufgezeichnet wird.

Szenenklappe (Slate) Eine Tafel, die vor Beginn einer Aufnahme kurz vor die Kamera gehalten wird und Informationen über den Take enthält. Eine *Smart-Slate* zeigt außerdem den Timecode an, der zu Synchronisierungszwecken aus dem Audiorecorder gelesen wird.

Tageszeit-Timecode Der Timecode, der ungefähr mit der tatsächlichen Uhrzeit übereinstimmt.

Siehe auch ***SMPTE***.

Tail Frame Das letzte Bild eines Filmclips oder Videosegments.

Tail Slate Die Szenenklappeninformationen, die am Ende eines Takes auf dem Kopf stehend aufgezeichnet werden.

Tails Out

Film oder Videoband auf einer Spule, wobei der Anfang innen an der Nabe und das Ende außen liegt.

TBC

Abkürzung für "Time-base corrector". Ein elektronisches Gerät, das Zeitbasisfehler in mechanischen Videorecordern korrigiert, wodurch die Stabilität des Videosignals verbessert wird.

Textdatei

Siehe ***ASCII***.

Three Stripe

Filmmaterial, das drei Magnetstreifen enthält.

Three-Perf-Film

Three-Perf wird mit einem veränderten Kamera-Gate erreicht, das Bildgrößen mit einer Höhe von drei Perforationslöchern anstelle der sonst üblichen vier erstellt. Dadurch kann dieselbe Filmrolle 25 % mehr Laufzeit erreichen Das Three-Perf-Format wird häufig in Produktionen mit mehreren Kameras eingesetzt, da die zusätzlichen 25 % Negativfilm quasi eine extra Kamera bedeuten.

Tiefenschatten

Ein Schatten, der an den Kanten eines Titels oder einer Grafik erzeugt wird, um diese Objekte dreidimensional erscheinen zu lassen.

Siehe auch ***Schlagschatten***.

TIFF

Abkürzung für "Tag Image File Format". Ein von Aldus Corporation entwickeltes und auf Tags basierendes Format zum Speichern und Austauschen von Rasterbildern. Der OMF Interchange-Standard enthält TIFF als gemeinsames Format für den Austausch von Grafiken und - mit Erweiterungen - für Videobilddaten.

Timecode

Ein elektronisches Indizierverfahren, das zum Schneiden und Synchronisieren von Videos verwendet wird. Der Timecode zeigt die Stunden, Minuten, Sekunden und Bilder an (00:00:00:00), die bei der Wiedergabe eines Videos verstrichen sind. Adressspur-Timecode wird gleichzeitig mit dem Videobild aufgezeichnet. Der longitudinale Timecode (LTC) wird auf einer Audiospur aufgezeichnet. Der Vertikalintervall-Timecode (VITC) wird im vertikalen

Blanking-Intervall der Videospur aufgezeichnet. Die gängige Norm ist der SMPTE-Timecode.

Es gibt auch noch Film- und Audio-Timecode, die bei Filmaufnahmen verwendet werden. Während des Schneidevorgangs kann Avid verschiedene Timecode-Typen anzeigen und überwachen.

Siehe auch ***SMPTE***, ***Tageszeit-Timecode***.

Timecode-Fenster Siehe ***Burn-In***.

Timeline Die grafische Darstellung aller makroskopischen und mikroskopischen Bearbeitungen, die in einer Sequenz vorgenommen wurden, einschließlich aller verschachtelten und Mehrebenen-Effekte.

Titelleiste Die Leiste am oberen Rand eines Fensters, die z.B. den Namen des Projekts oder der Bin enthält.

Tracker (Motion Tracking) Eine Struktur, die mit einem bestimmten Bereich verbunden ist und einen Satz Datenpunkte enthält. Es können mehrere Tracker in einem Clip verwendet werden, um eine komplexe Bewegung zu definieren.

Tracking Das Positionieren der Videoköpfe während der Wiedergabe eines Bandes, damit ein möglichst starkes Signal erzeugt wird. Dies geschieht an der Bandmaschine vor dem Aufzeichnen.

Tracking-Schnitt Ein Schnitt der Länge Null, der als Referenz bei Übergangsschnitten (Überblendungen, Wischblenden usw.) auf computerisierten Schnittsystemen verwendet wird.

TransferManager Eine Avid-Anwendung, mit der Sie Medien von einer Workgroup in eine andere übertragen können. Ein Fibre Channel-Netzwerk verbindet das Avid-System und den TransferManager mit der Avid Unity MediaNet-Umgebung.

Transition Play Loop

Im Trimmmodus wiedergegebene Abspielschleife. Im Dialogfeld Trim Settings können Sie die Dauer der Preroll, der Postroll und der Unterbrechung einstellen.

Trimmen

Das Anpassen von Übergängen in einer Sequenz der Timeline.

Turnover-Punkt

Der Punkt bei der Audio Equalization, von dem aus die Parameterkurve für eine bestimmte Shelf in Richtung Null geht.

Überblendung (Dissolve)

Ein Video- oder Audioübergang, bei dem ein Bild einer Szene allmählich ausgeblendet und durch ein Bild einer anderen Szene ersetzt wird. Eine Audioüberblendung wird auch als Segue bezeichnet.

Siehe auch ***Crossfade***, ***Ein- /Ausblenden (Fade)***.

Übereinander gelegte Spuren

Die Elemente eines Effekts, bei dem zwei oder mehr Spuren auf eine spezielle Weise kombiniert werden, z.B. durch Verschachteln einer Spur in einer anderen.

Übergang

Eine Darstellung davon, was zwischen dem Ende eines Segments und dem Anfang des nächsten geschehen soll. Der einfachste Übergang ist ein Schnitt, bei dem auf das letzte Bild des ersten Segments direkt das erste Bild des nächsten Segments folgt.

Übergangseffekt

Eine Wischblende, eine Überblendung oder ein digitaler Videoeffekt (DVE), der auf einen Übergang angewendet wird.

Siehe auch ***Effekte***.

UHF

Abkürzung für "Ultrahigh frequency". Auf diesem Frequenzbereich werden nach der FCC-Norm der USA Fernsehsignale ausgestrahlt. UHF ist der Frequenzbereich zwischen VHF (Very High Frequency) und SHF (Super High Frequency).

Uhr-Timecode

Siehe ***Drop-Frame- Timecode***.

U-matic

Siehe ***3/4-Zoll-U-matic***.

Undo/Redo

Mit dieser Funktion können Sie den Zustand eines Schnitts unmittelbar vor dem letzten Bearbeitungsvorgang wiederherstellen bzw. einen rückgängig gemachten Vorgang wiederholen.

Unkomprimiertes Video

Ein aufgezeichneter Video-Stream, auf den keine Datenkomprimierung angewandt wurde. Das Videosignal bleibt während aller dieser Arbeitsschritte unkomprimiert: Eingabe, Speicherung und Ausgabe. Unkomprimiertes Video entspricht der Norm ITU-R 601.

Up Cut

Ein oft versehentlicher Schnitt in das Ende der vorherigen Szene. Bedeutet im Allgemeinen "kürzen".

Ursprung

Ein Bezugspunkt zum Messen von Abschnitten aufgezeichneter Sample-Daten. Ein Datei-Mob-Wert für die Startposition im Medium wird im Verhältnis zum Ursprung angegeben. Obwohl dieselben Sample-Daten erneut aufgezeichnet und weitere Daten hinzugefügt werden können, bleibt der Ursprung gleich, damit die entsprechenden Zuspielclips der Komposition gültig bleiben.

U-type-MAZ

Ein Videorecorder (MAZ) mit 3/4-Zoll-Videoband.

VBV

Abkürzung für "Video-Black-Video". Ein Vorschaumodus, bei dem eine aufgezeichnete Szene, danach ein schwarzes Segment und dann die vorher aufgezeichnete Szene erneut gezeigt wird.

VCR

Abkürzung für "Videocassette recorder" (Videorecorder). Ein Videorecorder, der handelsübliche Videoformate wie VHS, Betamax und Hi-8 nutzt.

Vectorscope

Eine visuelle Darstellung, die das elektronische Muster des Farbanteils eines Videosignals anzeigt. Wird zum Anpassen von Farbsättigung und -ton unter Nutzung eines stabilen Farbreferenzsignals, z.B. Farbbalken, verwendet. Der Avid-Vectorscope-Monitor enthält eine einzeilige Anzeige.

Siehe auch ***Waveform***.

Vektor

In der Farbkorrektur ein Teil des vollständigen Farbspektrums, der durch Farbton- und Sättigungswerte definiert wird. Die sekundäre Farbkorrektur verwendet Vektoren zur Definition bestimmter Bereiche in einem Bild, um Farbeinstellungen aufzunehmen.

Verkoppeln

Kombinieren mehrerer zusammengefasster Spuren. Ein auf einer Spur ausgeführter Schnitt wird auch auf den verkoppelten Spuren ausgeführt.

Verleihkopie

Eine Filmkopie, die zur Vorführung vor Publikum geeignet ist und sowohl Bild als auch Tonspuren enthält.

Siehe auch ***Erstkopie oder Nullkopie***, ***Arbeitskopie***, ***YUV***.

Verlustfreie Komprimierung

Ein Komprimierungsverfahren, bei dem keine Daten verloren gehen. Bei der Videokomprimierung sind verlustfreie Dateien normalerweise sehr groß.

Vertikale Synchronimpulse

Synchronimpulse, die die vertikale Halbbildabtastung des Videobildes durch den Elektronenstrahl steuern.

Vertikales Austastintervall

Die Zeitspanne, während der das Fernsehbild dunkel wird und der Elektronenstrahl vom Abtasten eines Video-Halbbildes zum nächsten zurückkehrt. Das vertikale Austastintervall wird manchmal zum Einfügen von Timecode-, automatischen Farbabstimmungs- oder Zusatzinformationen in das Videosignal verwendet.

VHF

Abkürzung für "Very High Frequency". Auf diesem Frequenzbereich werden nach der FCC-Norm der USA Fernsehsignale ausgestrahlt. VHF ist der Frequenzbereich zwischen HF (High Frequency) und UHF (Ultra High Frequency).

VHS

Abkürzung für "Video Home System". Das Videokassettenformat (1/2 Zoll), das von JVC für den Heim- und Industriemarkt entwickelt wurde.

Video

1. Der Bildanteil eines Programms oder einer Sequenz.
2. Aufgezeichnete Fernsehsignale.

Video Slave Driver

Ein Warenzeichen von Avid Technology, Inc. Eine Hardware-Komponente, die Signaleingänge, -ausgänge und -konvertierungen synchronisiert. Bestimmt Audiobildraten und Pulldown für Videobilder.

Videoband

Ein mit Oxid beschichtetes Magnetband aus Kunststoff zum Aufzeichnen von Video- und Audiosignalen.

Videokanal

1. Bei analogen Schnittsystemen ein Synonym für eine Videowiedergabequelle.
2. Bei digitalen Schnittsystemen der Datenstrom, aus dem sich ein digitales Videobild zusammensetzt.

Videokassette

Ein Kunststoffgehäuse mit zwei Spulen und einem Videoband.

VITC

Abkürzung für "Vertical Interval Timecode". Der Timecode, der in das vertikale Austastintervall eingefügt wird.

Vergleiche ***LTC***. Siehe auch ***Timecode***.

V-LAN

Ein eingetragenes Warenzeichen von Videomedia, Inc. Standard-Softwareprotokoll der Videomedienindustrie zur Steuerung von Videogeräten. Mit dem V-LAN-Netzwerk können Computeranwendungen alle angeschlossenen MAZen, Switcher, DAT-Recorder, Mischpulte und digitalen Videoeffekte steuern und synchronisieren.

VLX*i*

Ein eingetragenes Warenzeichen von Videomedia, Inc. Steuergeräte, die professionelle Videogeräte für Animationen, Videoschnitt, HDTV und Fernsehproduktionen steuern und synchronisieren.

Vorberechnete Medien oder Precomputed Media

Ein berechneter Effekt, der in einer Datei gespeichert ist und auf den eine Komposition oder Sequenz zugreift. Sie können Effekte, die während der Wiedergabe nicht erzeugt werden können, im Voraus berechnen.

Vordere Schwarzschulter

Der Anteil eines Composite-Videosignals, der am Ende der Bildinformationen anfängt und an der Vorderkante des horizontalen Synchronimpulses aufhört.

Vorführung

Eine Präsentation eines Films, Videos oder von Rohmaterial.

Vorschau

Ein Probelauf eines Schnitts, wobei nichts aufgezeichnet wird.

Vorschau-Code

Ein weiteres vom Film Composer unterstütztes Referenz-nummernsystem, ähnlich Fußnummern, für den Vergleich von digitalen Sequenzen mit den jeweiligen Versionen der Arbeitskopie mit Hilfe von Änderungslisten.

VU-Meter

Abkürzung für "Volume Unit Meter". Ein Instrument zum Messen der Lautstärke und Audiopegel.

VVV

Abkürzung für "Video-Video-Video". Ein Vorschaumodus, bei dem eine aufgezeichnete Szene, danach ein neu eingefügtes Videosegment und dann die vorher gezeigte Szene erneut gezeigt wird.

Wahrscheinlich-keitswert

Eine Messwert in Prozent, der die Wahrscheinlichkeit angibt, mit der das System während eines Motion Tracking-Vorgangs ein Muster findet, das mit dem Muster übereinstimmt, nach dem das System sucht. Während eines solchen Vorgangs berechnet Avid Symphony einen Wahrscheinlichkeitswert für jeden Datenpunkt, der erstellt wird.

WAVE

RIFF Waveform Audio-Dateiformat. Ein weit verbreitetes Format für Audiodaten. OMF Interchange enthält WAVE als Austauschformat für Audiodaten.

Waveform

1. Bei Video eine visuelle Darstellung, die das elektronische Muster eines Videosignals anzeigt. Wird zum Anpassen von Setup und Gain unter Nutzung eines stabilen Farbreferenzsignals, z.B. von Farbbalken, verwendet. Die Avid-Waveform verwendet eine einzeilige Anzeige.

   Siehe auch ***Vectorscope***.

2. Bei Audio eine Bezeichnung für eine visuelle Darstellung von sich ändernden Frequenzen.

   Siehe auch ***Energiedarstellung***, ***Sample-Darstellung***.

Weißpunkt

Der Luminanzwert in einem Videobild, der bei der Farbanpassung als Referenzwert für Weiß definiert wird.

Vergleiche ***Schwarzpunkt***.

Wert

Die tatsächlichen Daten, die einer bestimmten Eigenschaft eines OMF Interchange-Objekts zugewiesen sind.

Whip

Ein horizontaler Bildfehler an einem Schnittpunkt, der üblicherweise durch ungenaue Synchronisation im Schnittsystem verursacht wird.

Wiedergabe mit variabler Geschwindigkeit

Ein Vorgang bzw. eine Funktion des Schnittsystems, die das einfache Umschalten zwischen Wiedergabe, schrittweiser Wiedergabe (Jogging) und Spulen (Shuttling) des Materials ermöglicht.

Wiedergabe-geschwindigkeit

Der Zeitpunkt, zu dem das Videoband bei der Wiedergabe eine stabile Geschwindigkeit erreicht hat, alle Servos verkoppelt sind und genügend Preroll-Zeit zum Schneiden und Aufzeichnen zur Verfügung steht.

Wiederholungs-effekt

Ein Effekt zum Wiederholen eines Einzelbilds, der das Bild scheinbar stillstehen lässt. Wird auch zum Wiederholen einer Reihe von Bildern einer Animation verwendet.

Wild Track, Nur Ton

Eine Tonaufzeichnung auf Video- oder Audioband ohne dazugehöriges Bild.

Window Dub

Siehe ***Burn-In***.

Wischblende (Wipe)

Ein Übergang zwischen zwei Szenen, bei dem sich ein Rand oder eine trennende Linie über den Bildschirm bewegt und dabei das vorherige durch das neue Bild ersetzt.

X-Achse

Die horizontale Achse eines dreidimensionalen Koordinatensystems.

Siehe auch ***Y-Achse***, ***Z-Achse***.

Y

Das Luminanzsignal des Komponentensystems der Videonorm NTSC. Das Signal besteht aus den folgenden Rot (R)-, Grün (G)- und Blau (B)-Anteilen:

0,299R + 0,587G + 0,114B

Siehe auch ***B-Y***, ***R-Y***.

Y, B-Y, R-Y

Die Luminanz- und Farbdifferenzsignale des Komponentensystems der Videonorm NTSC. Wird auch "YCrCb" genannt.

Y-Achse

Die vertikale Achse eines dreidimensionalen Koordinatensystems.

Siehe auch ***X-Achse***, ***Z-Achse***.

YCrCb

Siehe ***Y, B-Y, R-Y***, ***YUV***.

YUV

Die Bezeichnung für Luminanz, Luminanz minus Rot und Luminanz minus Blau. YUV sind die Luminanz- und Farbdifferenzsignale der Komponenten-Videonorm PAL. Wird auch "YCrCb" genannt.

Z-Achse

Die zur X- und Y-Achse senkrechte Achse in einem dreidimensionalen Koordinatensystem.

Zeichengenerator

Ein elektronisches Gerät oder eine Kombination aus Computer-Hardware und -Software, die Buchstaben und Zahlen erzeugt, welche als Titel auf Videomaterial eingeblendet werden können.

Zeitbasisfehler

Eine Abweichung im stabilen Verhältnis von Bild- und Farbinformationen sowie des Videosynchronimpulses während der Wiedergabe mit einer MAZ.

Siehe auch ***Synchronisation***.

Zuspielclip

Einer der Bausteine einer Sequenz-Komposition auf unterster Ebene.

Siehe auch ***Clip***, ***Masterclip***, ***Subclip***.

Zuspielmodus

Dieser Modus bestimmt, in welcher Reihenfolge der Schnitt-Controller die EDL (Edit Decision List) liest und die Endfassung des Bands zusammenstellt. Es gibt fünf verschiedene Zuspielmodi: **A-Modus**, **B-Modus**, **C-Modus**, **D-Modus** und **E-Modus**.



Index

Numerics

1394 Standard **6-2**

A

A2 (Timecode-Option) **12-12**
AAF, exportieren in **19-60**
Abmelden von Laufwerken **2-13**
Abrundung der Schaltflächen und Symbolleisten **3-37**
Absolute Dauer **12-11**
Abspielen
  Play Length-Funktion **12-29**
Abspielschleife, starten **13-20**
Abtrennen der Tool-Palette **12-35**
ABVB NuVista-Codec für QuickTime **19-74**
Add Channel (Schaltfläche im Dialogfeld Deck Configuration) **6-7**
Add Deck (Schaltfläche im Dialogfeld Deck Configuration) **6-9**
Add Edit
  beim Trimmen **17-9**
  Beschreibung **14-23**
  entfernen **14-24**
  Verfahren **14-24**
Add Locator (Schaltfläche) **12-39**
Add Page (Dialogfeld) **11-20**, **11-21**
Add Scene (Dialogfeld) **11-20**, **11-21**
Add Track (Dialogfeld) **13-5**
Adjust Pan / Vols (Befehl im Audio Mix-Schnellmenü) **16-20**
Adjust Pan / Vols (Befehl im Schnellmenü Automation Gain) **16-37**
Advanced Authoring Format (AAF), exportieren in **19-60**
AIFF-C (Dateiformat)
  Option in General Settings **3-27**
AIFF-C-Dateiformat
  Beschreibung **B-15**
Aktivieren von Befehlen über die Command-Palette **4-9**
ALE (Avid Log Exchange)
  Convert Type (Dialogfeld) **5-16**
  Shot Log-Dateien konvertieren **5-8**
Alias-Dateiformat
  Importspezifikationen **B-6**
  Kurzbeschreibung **B-2**
Allgemeine Einstellungen
  Beschreibung **3-26**
  Dialogfeld **6-3**
Alpha-Kanal
  Definition **B-5**

hinzufügen zu Grafik **B-4**
in importierter Animation **B-12**
Optionen in Import Settings **8-9**
Unterstützung in Grafikformaten **B-6**
Analogsynthesizer-Effekte **A-6**
Ändern
Clipinformationen **9-34**
Daten direkt **9-35**
Daten mit Befehl Modify **9-36**
Erstellungsdatum von Bin-Dateien **3-20**
Farbe von Benutzeroberflächenelementen **3-33**
Schriftart im Skriptfenster **11-15**
Seitenzahlen und Szenennummern im Skriptfenster **11-21**
Ändern der Größe
Composer-Monitor **12-22**
Monitore **12-20**
Szenenklappen im Skriptfenster **11-27**
Anmelden von Laufwerken **2-13**
Anordnung der Halbbilder **B-18**
Anpassen
Audioeingangspegel **6-46**
Ausgabe auf Systemen mit Zwei-Kanal-Audiokarte **18-5**
Balance im Audio Mix-Tool **16-14**
Balance-Standardeinstellungen **9-2**
Bin-Ansichten **9-9**
Digital Audio Scrub-Parameter **16-9**
Lautstärke im Audio Mix-Tool **16-14**
Lautstärke in der Timeline **16-26**
Ränder im Skriptfenster **11-14**
Referenzpegel im Audio-Tool **6-45**
Take-Markierungen im Skriptfenster **11-35**
Timeline **14-9**
Ansichten
benutzerdefinierte Timeline speichern **14-9**
Bild **9-7**
Bin **9-9**
Skript **9-8**, **9-43**
Text **9-6**
Anti-Aliasing-Bilder **B-4**
Anzeigeformat 16:9 **12-4**
Anzeigen
Bilder im Fenster Locators **12-47**
Locator-Kommentare **12-45**
Take-Nummern in Szenenklappen **11-33**
Anzeigen und Markieren von Filmmaterial
Beschreibung **12-1**
Appearance (Einstellungen der Benutzeroberfläche)
Dialogfeld **3-31**
Farben **3-33**
Gruppierung / Trennung der Schaltflächen **3-39**
Schattierung der Schaltflächen **3-37**
Arbeitsbereich
anpassen **3-57**
Einstellungen **3-58**
Fenster zuweisen **3-57**
löschen **3-57**
Schaltflächen zuweisen **3-57**
verknüpfen mit Benutzereinstellungen **3-60**, **3-61**
ASCII-Textdateien
importieren in ein Skriptfenster **11-11**
Aspect Ratio (Optionen in Importeinstellungen) **8-7**
Assemble-Schnitt bei Aufnahme **18-9**
Attic-Dateien (Bin-Einstellung) **3-25**
Attic-Ordner
Bin-Dateien zurückholen **3-18**
Audio
aufzeichnen von einer Musik-CD **7-18**
Ausgabe auf Systemen mit Zwei-Kanal-Karte anpassen **18-5**
Ausgabe, vorbereiten **18-3**
Balance, anpassen im Audio Mix-Tool **16-14**
Balance-Standardeinstellungen **9-2**
Dateiformate (General Settings) **3-27**
dippen **16-84**
ein- und ausblenden **16-81**

Eingangspegel, anpassen **6-46**
EQ-Vorlagen **16-53**
Formatüberschrift in Avid Log-Dateien **C-6**
globale Ausgabepegel kalibrieren **18-5**
Lautstärke
anpassen im Audio Mix-Tool **16-14**
anpassen in der Timeline **16-26**
anpassen während der Wiedergabe **16-24**
Mixdown **16-85**
Pegel
Feinabstimmung mit Add Edit **16-80**
Pitch Shift **16-65**
Punch-In **16-74**
Setup im Audio-Tool **6-43**
synchron **3-27**
Überblendungen **16-81**
überwachen beim Schneiden **13-12**
Voice-Over **16-74**
Waveform Plots, anzeigen **16-12**
Zeitverkürzung **16-65**
Audio Data (Befehl im Timeline-Schnellmenü) **16-12**
Audio EQ (Befehl im Menü Tools) **16-40**
Audio EQ (Equalization)
anpassen während der Wiedergabe **16-57**
Vorlagen **16-55**
Audio EQ-Effekte
anwenden **16-45**
entfernen **16-50**
speichern **16-49**
Audio EQ-Tool
Beispiele **16-52**
Effekte speichern **16-49**
EQ-Effekt **16-44**
Funktionen **16-43**
öffnen **16-40**
Optionen im Schnellmenü **16-46**
Audio Gain Automation
aktivieren und Keyframes hinzufügen **16-29**
Aufzeichnen **16-38**
Keyframes löschen **16-30**
Tool-Fenster **16-32**
Audio Mix (Befehl im Menü Tools) **16-14**
Audio Mixdown (Befehl im Menü Special) **16-85**
Audio Mixdown Parameters (Dialogfeld) **16-86**
Audio Mix-Effekt, Lautstärke während der Wiedergabe anpassen **16-25**
Audio Mix-Tool
Beschreibung **16-14**
Größe verändern **16-15**
Lautstärke und Balance anpassen
auf einer einzelnen Spur **16-16**
auf mehreren Spuren **16-18**
Optionen im Schnellmenü **16-18**
Audio Project (Einstellungen)
anpassen **6-40**
Dialogfeld **6-40**
Audio Punch In-Tool **16-74**
Audio Scrub
abhören **16-11**
Beschreibung **16-5**
digital, Parameter einstellen **16-9**
Smooth Audio Scrub, mit J-K-L-Tasten **16-8**
Spuren auswählen **16-6**, **16-6**
Audio Settings
Dialogfeld **9-2**, **16-10**
Digital Scrub-Optionen **16-9**
Audio Setup-Anzeige **6-43**
Audio Tool (Befehl im Menü Tools) **6-43**
Audioclips
markieren **12-34**
Sample-Rate ändern **16-87**
Audiodateiformate
Audioeingabe **6-39**
Beschreibung **B-15**
Audioeffekt, rendern **16-22**
Audioeffekt-Tools, aufrufen **16-3**
Audioeingabe, vorbereiten **6-38**
Audiolautstärke
anpassen im Audio Mix-Tool **16-18**

anpassen in der Timeline **16-29**
anpassen während der Wiedergabe **16-25**
Audio-Leader, erzeugen **9-49**
Audiopegel, anzeigen im Konsolenfenster **16-55**
Audio-Sample-Rate, ändern **16-87**
Audiospuren
anpassen im Audio Mix-Tool **16-16**
auswählen für Scrubbing **16-6**
mehrere verkoppeln und anpassen im Audio Mix-Tool **16-21**
mischen **16-85**
soloschalten in der Timeline **16-4**
AudioSuite
Effektvorlage **16-71**
Plug-In-Vorlagen **16-62**
AudioSuite-Plug-Ins **16-58**, **16-58**, **A-1**
anwenden **16-58**, **16-59**
BNR (Broadband Noise Reduction) **A-4**
Compressor **A-7**
DC Offset Removal **A-25**
D-FX und D-Fi-Plug-Ins **A-6**
Digidesign D-Fi **A-6**
Digidesign D-fx **A-6**
Duplicate **A-22**
Einschränkungen **16-72**
EQ **A-19**
Expander-Gate **A-14**
Fehlerbehebung **16-73**
Focusrite d3 **A-5**
Gain **A-25**
Gate **A-17**
Haupt-Plug-Ins **A-2**
installieren **16-58**
Invert **A-21**
Limiter **A-11**
Masterclips erstellen **16-65**
Maxim **A-5**
Mod Delay **A-22**
Normalize **A-24**
Pitch Shift **A-31**
Reverse **A-25**
Time Compression Expansion **A-26**
unterstützt **A-2**, **A-4**
Zugriff **A-2**
Audio-Tool
Beschreibung **6-43**
Bezugspegel, anpassen **6-45**
digitale Skala, Definition **6-45**
Eingangspegel, anpassen **6-46**
Funktionen, Beschreibung **6-44**
Pegelanzeigen, Definition **6-45**
Setup-Optionen **6-43**, **6-43**
Tonmaterial, erstellen **6-47**
Volume Unit-Skala, Definition **6-45**
Aufheben der Verknüpfung von Mediendateien **10-23**
Auflösungen
und Komprimierung **6-50**
Aufrufen des Trimmmodus **15-3**
Aufzeichnen
Audio-Tool-Setup **6-43**
automatisch aufzeichnen **7-11**
bei gleichzeitigem Loggen **7-3**, **7-4**
Beschreibung **7-1**
bildgenaue digitale Ausspielungen **18-9**
digitale Ausspielung **18-13**
direkt (on-the-fly) **7-8**
erneut aufzeichnen **7-27**
in die Timeline **7-20**
in mehrere Mediendateien **6-27**
Laufwerke auswählen **6-51**
manuell **18-8**
Masterclips und Subclips **7-27**
Mehrfachaufzeichnung **7-24**
mit Tageszeit-Timecode **7-18**
nicht von Avid gesteuerte Bandmaschine **7-15**
nur IN-Marke setzen **7-7**
Speicherrichtlinien **6-54**
Voice-Over-Kommentar **16-74**
von einer IN-Marke zu einer OUT-Marke

7-5
vorbereiten 6-43, 7-1
zuordnen während 7-22
Aufzeichnungseinstellungen
auswählen 6-4
Beschreibung 6-31
Verwendung 6-31
Aufzeichnungs-Tool
einrichten 6-18
starten 6-18
Ausblenden
Bin-Spalten 9-10
Szenenklappenbilder 11-28
Video im Composer-Monitor 12-20
Ausgabe
Optionen 18-1
vorbereiten 18-1
Ausschalten des Computers 2-11
Ausschneiden von Text im Skriptfenster 11-17
Austauschen von Mediendateien zwischen Avid-Systemen 19-99
Auswählen eines Benutzers 2-3
Auswählen von Projekten 2-4
Auswählen von Text im Skriptfenster 11-16
Auswerfen von Bändern über eine Schaltfläche oder Taste 7-33
Automation Gain-Daten, aufzeichnen mit Schiebereglern 16-38
Automation Gain-Tool
Daten mit Schiebereglern aufzeichnen 16-38
Gain mit Schiebereglern anpassen 16-30
Schnellmenü 16-36
Tastenkombinationen 16-40
Automatisches Aufzeichnen (Verfahren) 7-11
Auto-Save (Optionen in Bin-Einstellungen) 3-24
AUX-Timecode 12-12
AVI (Avid Codec für AVI)
Dateien exportieren, Beschreibung 19-81
Exportspezifikationen B-14
Importspezifikationen B-14
installieren 19-84
Avid ABVB / NuVista Codec Configuration (Dialogfeld) 19-80
Avid AVI Codec Configuration (Dialogfeld) 19-82
Avid Codec für QuickTime
Importspezifikationen B-13
installieren 19-84
Avid ePublisher
Beschreibung 19-4
Dateien senden an 19-4
Avid Log Exchange (ALE) 5-8
konvertieren mit Drag-und-Drop 5-14
Log-Dateien konvertieren 5-9
Avid Log-Dateien
Audio-Formatüberschrift C-6
benutzerdefinierte Überschriften C-6
Clipdaten C-8
Datenüberschriften C-8
erzeugen C-3
Formatierungsrichtlinien C-2
globale Überschriften C-3
importieren C-1
mit Text-Editor erstelltes Beispiel C-10
Spezifikationen C-2
Standardüberschriften C-5
Avid Logs
Shot Log-Dateien 5-1
Avid MCXpress für Windows NT, Dateien importieren B-17
Avid Production Network
Review & Approval-Service 19-37
Zugriff 2-13
Avid Projects (Ordner) 1-8
Avid Users (Ordner) 1-8
Avid Xpress DV-Anwendung, beenden 2-10
Avid Xpress DV-Ordner 1-6
AVI-Datei
Beschreibung des Formats B-11
Import- und Exportspezifikationen B-14
Avid-Codec für QuickTime

Beschreibung 19-74
Avid-Dateien für QuickTime B-13
Avid-Farbschema, einstellen 1-5
Avid-gesteuerte Bandmaschine, zum Loggen 5-17
Avid-gesteuerte Kamera, zum Loggen 5-17
AvidLinks 19-48
AvidProNet
Beschreibung 2-13
Review & Approval-Service 2-14, 19-37
Zugriff 2-14, 2-14, 19-99
Avid-Rechner 4-9

B

Backtiming von Schnitten 14-25
Backup (Optionen der Bin-Einstellungen) 3-24
Backups
Mediendateien 10-16
Projektinformationen, auf Festplatte oder Diskette 2-8
Projektinformationen, Beschreibung 2-8
Balance
ändern 16-22
anpassen 16-16
anpassen im Audio Mix-Tool 16-37
Einstellung ignorieren 16-23
Standardeinstellungen anpassen 9-2
Balken und Töne, vorbereiten 9-46
Balken, importieren 9-47
Bandbreiten im Audio EQ-Tool 16-43
Bänder
auswerfen 7-33
benennen für Logs 5-3
benennen über die Tastatur 7-32
digitale Ausspielung aufzeichnen 18-13
zurückkehren zum vorherigen 7-33
Bandmaschine 5-16
Avid-gesteuerte, zum Loggen 5-17
nicht von Avid-gesteuert, zum Loggen 5-21
Bandmaschinen, steuern über die Tastatur 7-31
Bandmaschineneinstellungen
Einstellungen 6-16
Fast Cue (Option) 6-15
Konfiguration von Bandmaschinen 6-9
Optionen 6-15, 6-16
Preroll (Option) 6-15
Bandname
erstellen mit Tastendruck 7-32
suchen 7-17
Batch Import (Dialogfeld) 8-22
Batch Record (Dialogfeld) 7-24
Batch Record (Einstellungen) 6-34
Bearbeitungssitzung, beenden 2-9
Beenden der Avid Xpress DV-Anwendung 2-10
Benutzer
anderen auswählen 3-47
identifizieren 2-3
Benutzerdefinierte Spaltenüberschriften in Avid Log-Dateien C-6
Benutzeroberflächenelemente
Farben ändern 3-33
Gruppierung/Trennung ändern 3-39
Schattierung ändern 3-37
Bestimmte Dateitypen (Optionen in den Exporteinstellungen) 19-89
Bewegungseffekte, Beschreibung 14-38
Bezugspegel (Audio-Tool), anpassen 6-45
Bildansicht
Beschreibung 9-40
Bilder neu anordnen 9-42
Bildgröße ändern 9-41
Definition 9-7
im Medien-Tool 10-2
Bilder
anfahren mit Frame Offset Timecode 12-50
anordnen in Bin 9-43
Clip-bestimmendes ändern 9-42
doppelte, suchen 14-26
exportieren 19-3
Flash-Bilder, suchen 14-28

im Filmmaterial darauf zugreifen **12-23**
neu anordnen in Bildansicht **9-42**
vergrößern oder verkleinern **9-41**
Bildgröße bei Vollbildanzeige, Definition **B-5**
Bildschirmauflösung **6-50**
Bildzählung, gesamt, Dauer umrechnen **4-10**
Bin Column Selection (Dialogfeld) **9-19**
Bin Settings (Dialogfeld) **3-16**
Bin-Ansicht
anpassen **9-9**, **9-9**
Arten **9-9**
benutzerdefiniert **9-9**
Beschreibung **9-5**
Bildansicht **9-7**
Skriptansicht **9-8**
Textansicht **9-6**
Bin-Ansichten
Textansicht **9-6**
Bin-Anzeige
Bildansicht **3-5**
Projektfenster **3-7**
Skriptansicht **3-6**
Textansicht **3-4**
Bin-Dateien
Erstellungsdatum ändern **3-20**
zurückholen aus dem Attic-Ordner **3-18**
Bin-Einstellungen **3-23**, **3-24**
Attic-Dateien **3-25**
Auto-Save (Optionen) **3-24**
Backup-Optionen **3-24**
Bins
Ansicht anzeigen **9-5**
anzeigen im Projektfenster **3-7**
automatisch speichern **3-15**
benutzerdefinierte Spalten hinzufügen **9-31**
benutzerdefinierte Spaltenüberschriften ändern **9-31**
Bin View (Popup-Menü) **9-9**
Clip-Anzeige einstellen **9-3**
Clips und Sequenzen auswählen **9-12**
Clips und Sequenzen duplizieren **9-13**
direkt loggen **5-16**
drucken **9-45**
Hintergrundfarbe ändern **9-40**
Informationen abrufen **4-13**
Liste anzeigen **3-4**
löschen **3-12**
manuell speichern **3-16**
neue erstellen **3-10**
Objekten Farben zuweisen **9-20**
Offline-Elemente auswählen **9-24**, **9-25**
öffnen **3-11**, **3-12**
organisieren mit **9-11**
Projekt organisieren **9-1**
schließen **3-12**
Schriftart einstellen **9-12**
Spalte für Farben hinzufügen **9-19**
Spalten ausblenden **9-29**
Spalten ausrichten **9-28**
Spalten duplizieren **9-30**
Spalten löschen **9-30**
suchen über das Skriptfenster **11-44**
Textspalten ausrichten **9-27**
umbenennen **3-10**
verwalten **3-14**
vorbereiten zum Aufzeichnen **7-2**
Ziel-Bin wählen **6-23**
Bin-Schnellmenü, öffnen **9-11**
BMP-Dateiformat
Beschreibung **B-2**
Importspezifikationen für **B-6**
weitere Exportoptionen **19-92**
BNR-Plug-In **A-4**

C

CCIR-Videopegel, Importeinstellungen **8-9**
Change Sample Rate (Dialogfeld) **16-87**
Channel (Dialogfeld) **6-7**, **6-7**
Choose File Type (Dialogfeld) **5-11**
Chyron-Dateiformat

Importspezifikationen für **B-6**
Kurzbeschreibung **B-2**
Cineon-Dateiformat
Importspezifikationen für **B-6**
Kurzbeschreibung **B-2**
weitere Exportoptionen **19-92**
Clear Menu (Befehl in Monitor-Menüs) **12-20**
Clear Monitor (Befehl in Monitor-Menüs) **12-20**
Clip Information (Fenster)
öffnen in einem Skriptfenster **11-13**
Clip Name (Menüs)
Verwendung **12-18**
Clipdaten in Avid Log-Dateien **C-8**
Clipinformationen
ändern **13-4**
Textansicht **9-26**
verschieben **12-8**
Clipinformationen (Fenster)
anzeigen **12-8**
verschieben **12-8**
Clipnamen
hinzufügen während der Wiedergabe **7-3**
Schriftart und Schriftgrad einstellen **12-12**
Clips
abspielen **12-22**
anfahren **12-22**
anzeigen **12-22**
Audio, markieren **12-34**
auswählen in Bin **9-12**
duplizieren **9-13**
exportieren **19-1**, **19-43**
filtern **9-23**
Gruppenclips **10-14**
herausheben **13-16**
herausschneiden **13-16**
IN-und OUT-Marken setzen **12-30**
konsolidierte, erneut verknüpfen **10-22**
kopieren **9-15**, **13-17**
laden in Player-Popup-Monitor **12-17**
löschen **9-16**
löschen aus Monitoren **12-20**
Masterclips **7-28**
Masterclips, erneut aufzeichnen **7-27**
mehrere aufzeichnen (Batch Recording) **7-24**
neu anordnen **9-27**
neu anordnen, in Skriptansicht **9-45**
neu verknüpfen **10-18**
Offline-Medien in Timeline markieren **9-22**
Slip oder Slide im Trimmmodus **15-9**
sortieren **9-38**
sortieren nach Farbe **9-21**
Subclips **7-27**, **12-38**
subkatalogisieren **4-4**
suchen **12-50**
suchen mit Match Frame **12-52**
verknüpfen mit Skript **11-23**
verschieben **9-14**
vollständige, markieren **12-33**
Codecs
Avid ABVB NuVista-Codec für QuickTime **19-74**
Avid-Codec für AVI **19-81**
Avid-Codecs für QuickTime **19-74**
Drittanbieter **19-86**
Color
Spalte für Farben, in Bin hinzufügen **9-19**
Command-Palette
Befehle aktivieren **4-9**
Verwendung **4-3**
zuweisen **4-7**
Composer-Monitor
anpassen **12-2**
Clips anzeigen **12-16**
Größe verändern **12-20**, **12-22**
Hintergrundfarbe ändern **12-2**
Schriftart einrichten **12-12**
Sequenzen löschen **12-20**
Video ausblenden **12-20**
Compression, Definition **6-50**
Compressor (AudioSuite-Plug-In) **A-7**
Computer, ausschalten **2-11**

Copy to Clipboard (Schaltfläche) 13-17
Crash Recording-Verfahren 18-8
Custom Sift (Befehl im Menü Bin) 9-23

D

DAE (Digidesign Audio Engine), starten und beenden 16-59
Dateien
exportieren
Gründe 19-2
mit Drag&Drop 19-46
Verfahren 19-43
importieren mit Drag-und-Drop 8-17
Importverfahren 8-14
Richtlinien für den Import 8-2
Spezifikationen zum Importieren von Animationen B-11
Spezifikationen zum Importieren von Grafik B-5
Spezifikationen zum Importieren von OMFI B-16
Dateimanagement 10-1
Dateityp, wählen 5-11
Datenüberschriften in Avid Log-Dateien C-8
DC Offset Removal (AudioSuite-Plug-In) A-25
Deaktivieren von Segmenten in der Timeline 14-31
Deck Configuration (Einstellungen)
Add Channel (Optionen) 6-7
ändern 6-13
in Scroll-Liste Settings 6-5
löschen 6-12
Delete Take (Befehl im Menü Skript) 11-31
Desktop
arbeiten mit 1-2
Grundlagen 1-1
Dialog im Linienskript 11-4
Dialogfelder
AAF-Exportoptionen 19-65
Add Page 11-20, 11-21
Add Scene 11-20, 11-21
Audio Mixdown 16-86
Audio Settings 16-10
Audio-Exporteinstellungen 19-88
AVI Video Compression 19-73
Avid ABVB / NuVista Codec Configuration 19-80
Avid AVI Codec Configuration 19-82
AvidLink Export to 19-49
AVI-Exportoptionen 19-70
Batch Import 8-22
Batch Record 7-24
Bin Column Selection 9-19
Export As 19-18, 19-25, 19-44, 19-66, 19-75, 19-78, 19-87, 19-89
Export As, MPEG-2 Settings 19-82
Export Settings 19-52, 19-53, 19-67
Export Settings, Quick Time 19-20
Font Selection 11-15
Left Margin 11-14
Movie Settings 19-25
navigieren 4-2
OMFI-Einstellungen 19-59
Quick Transition 16-82
QuickTime Movie Settings 19-25
QuickTime Reference Settings 19-15
Set Bin Display 9-3
Video Compression 19-82
Video Mixdown 19-42
View Name (Bin) 9-10, 9-10
Digidesign AudioSuite-Plug-Ins 16-58
Digidesign D-Fi (Plug-Ins) A-6
Digidesign D-fx (Plug-Ins) A-6
Digital Audio Scrub
Parameter einstellen 16-9
und Smooth Audio Scrub 16-6
Verwendung 16-9
Digital Audio Scrub (Optionen in Audioeinstellungen) 16-9
Digital Video (DV), Beschreibung 6-1

Digitale Ausspielung
auf Band aufzeichnen **18-13**
Vorschau **18-12**
Digitale Balken und Töne, vorbereiten **9-46**
Digitale Skala (Audio-Tool), Definition **6-45**
Dippen von Audio **16-84**
Direktes Schneiden aus einer Bin in die Timeline **14-36**
Dominanz (Option in Importeinstellungen) **8-8**
Doppelte Bilder
erkennen **14-26**
Drag&Drop
exportieren **19-46**
importieren **8-17**
Drucken
Bins **9-45**
Locators **12-48**
Timeline **14-39**
Dupe Detection **14-26**
Dupe Detection Handles (Option in Timeline-Einstellungen) **14-5**
Dupe-Überprüfung **14-5**
Duplicate (AudioSuite-Plug-In) **A-22**
Duplizieren von Clips und Sequenzen **9-13**
Durchlaufen von Spuren **14-18**
DV Stream-Export **19-33**
DV, Beschreibung **6-1**
DVD, erstellen **19-31**

E

EDL (Edit Decision List) **18-17**
EDL Manager **18-17**
Effekte
Arten **14-38**
Audio EQ **16-40**
Schaltflächen zuweisen **4-5**
Eingeschränkte Zeichen, Dateinamen **2-3**
Einrichtung von Bandmaschinen **6-5**
Einstellen des Kalibrierungstons **18-3**
Einstellungen
AAF-Export **19-65**
allgemein **3-26**, **6-3**
allgemein, synchrones Audio **3-27**
ändern **3-47**
anzeigen **3-41**
arbeiten mit verschiedenen **3-48**
Arbeitsbereich **3-60**
Audioexport **19-88**
auf andere Systeme verschieben **19-101**
Aufzeichnung **6-4**, **6-31**
auswählen **3-47**, **6-3**
Bandmaschine **6-13**
Bandmaschineneinstellungen **6-16**
Bandmaschinenkonfiguration **6-5**
benennen **3-49**
Benutzeroberfläche **3-28**
Benutzeroberfläche allgemein **3-28**
Bin **3-23**, **3-23**
Bin-Ansicht **9-3**
Darstellung der Benutzeroberfläche **3-31**
duplizieren **3-48**
Export **19-53**
festlegen **3-22**
grundlegende **3-23**
Import **8-2**, **8-6**, **8-6**
kopieren **3-51**
löschen **3-51**
OMFI-Export **19-59**
Standard für Audiobalance **9-2**
Systemeinstellungen **3-53**
Tastatur **12-27**
Timeline **14-4**, **14-4**
Timeline, Symbolleiste anzeigen **12-37**
Trimmen **15-2**
verschieben in andere Systeme **3-52**
Videoanzeige **12-14**, **12-15**
Videomonitor **12-14**, **12-15**
zur Aufzeichnung **6-3**
Einstellungen der Benutzeroberfläche
Zugriff und Beschreibung **3-44**, **3-45**

Ein-und Ausblenden von Audio **16-81**
Ende-Taste **12-29**
Enlarge Frame (Befehl im Menü Edit) **11-27**
Entfernen
  Farbanzeiger (Skriptfenster) **11-37**
  Off-Screen-Anzeiger (Skriptfenster) **11-36**
  Text aus dem Skriptfenster **11-18**
Entfernen von Laufwerken aus der Liste **6-52**
Entsperren von Spuren **14-19**
ePublisher
  Beschreibung **19-4**
  Dateien senden an **19-4**
EQ (AudioSuite-Plug-Ins) **A-19**
EQ-Effekt
  anpassen während der Wiedergabe **16-57**
  anwenden **16-44**
  entfernen **16-50**
  Vorlagen **16-53**
ERIMovie-Dateiformat
  Beschreibung **B-11**
  Importspezifikationen **B-12**
  weitere Exportoptionen **19-93**
Erneutes Aufzeichnen
  Beschreibung **7-27**
  Masterclips und Subclips **7-27**
  Mehrfachaufzeichnung **7-27**
Erneutes Aufzeichnen von Sequenzen
  Beschreibung **7-28**
  Verfahren **7-29**
  zwei Versionen speichern **7-29**
Erneutes Importieren importierter Dateien **8-25**
Erneutes Importieren von Dateien
  Beschreibung **8-22**
  mit Dialogfeld Batch Import **8-22**
Erneutes Verknüpfen
  konsolidierte Clips **10-22**
  Mediendateien **10-18**
  verschobene Projekte **10-23**
Erzeugen
  Audio-Leader **9-49**
  DVD-Dateien **19-31**
  neuen Bandnamen über Tastatur **7-32**
  Rohschnitt **13-11**
  Video-Leader **9-48**
Expander-Gate (AudioSuite-Plug-In) **A-14**
Export mit AvidLinks **19-49**
Exporteinstellungen
  Optionen für bestimmte Dateitypen **19-89**
  Video Compression (Optionen) **19-88**
Exporteinstellungen, Vorlagen **19-45**
Exportieren
  Advanced Authoring Format-Dateien (AAF) **19-60**
  Avid AVI-Dateien **19-66**
  Avid ePublisher-Dateien **19-4**
  DV Stream-Dateien **19-33**
  DVD-Dateien **19-31**
  Grafikdateien **19-88**
  Grafikdateien, Spezifikationen **B-5**
  Media Cleaner-Dateien **19-6**
  mit AvidLinks **19-49**
  MPEG-1- oder MPEG-2-Dateien **19-8**
  OMFI-Dateien, Beschreibung **19-54**
  OMFI-Dateien, Verfahren **19-55**
  QuickTime Movie-Dateien **19-17**, **19-18**, **19-20**
  QuickTime-Referenzfilmdateien **19-12**
  Shot Log-Dateien **5-23**
  Targa-Dateien **19-95**
  vorbereiten **19-3**
  Wavefront-Dateien **19-96**
  YUV-Dateien **19-97**
Exportieren von Dateien
  Gründe **19-2**, **19-2**
  mit Avid-Codec für AVI **19-67**
  mit Avid-Codec für AVI, Beschreibung **19-81**
  mit Avid-Codec für AVI, Verfahren **19-81**
  mit Avid-Codecs für QuickTime **19-25**, **19-74**
  mit Drag&Drop **19-46**
  mit OMM **19-50**

Verfahren **19-43**
vorbereiten **19-3**
zum OMFI-Export vorbereiten **19-3**
Externer Monitor
anschließen **12-14**
anzeigen mit **12-13**
Einstellung aktivieren **12-14**
Einstellung deaktivieren **12-15**
Extract (Schaltfläche) **13-17**
Extract-Schnitte **13-16**

F

Farbanzeiger (Skriptintegration)
anwenden **11-36**
Beschreibung **11-6**
entfernen **11-37**
hinzufügen zu Takes **11-36**
Farbbalken
Dupe Detection **14-26**
importieren **9-47**
Farbe
ändern für Hintergrund in Bins **9-40**
ändern in Benutzeroberfläche **3-33**
Auswahlmöglichkeiten, begrenzt **9-21**
benutzerdefinierte Ausgangsfarbe, zuweisen **9-20**, **9-20**
filtern nach **9-22**
sortieren nach **9-21**
Farbtiefe, Definition **B-5**
Fast Cue (Option in Bandmaschineneinstellungen) **6-15**
Fast Menu (Schaltfläche) **12-35**
Filmfunktionen **18-18**
Filmmaterial
aktuelle Position anzeigen **12-4**
laden in Monitore **12-17**
markieren und subkatalogisieren **12-30**
Markierungen löschen **12-32**
sichten und wiedergeben **12-1**
Filmmaterial, Matchback verwenden **18-17**
FilmScribe-Paket
aktive Funktionen **18-18**
Beschreibung **18-17**
Skriptintegration **11-2**
Filter Automation Gain (Befehl im Schnellmenü Automation Gain) **16-37**
Filtern nach Farbe **9-22**
Filtern von Laufwerken **6-52**
Find (Befehl im Menü Edit) **11-22**
Find Bin (Schaltfläche)
im Skriptfenster **11-44**
Find Script (Schaltfläche) **11-43**
FireWire
Siehe auch IEEE Standard 1394
DV-Kamera oder Bandmaschine verbinden **6-7**
Focusrite d3 (Plug-In) **A-5**
Font Selection (Dialogfeld) **11-15**
Frame View (Schaltfläche **9-7**
Framestore-Dateiformat
Beschreibung **B-2**
Importspezifikationen für **B-6**
Frequenzen (Audio), anpassen **16-40**

G

Gain (AudioSuite-Plug-In) **A-25**
Gate (AudioSuite-Plug-In) **A-17**
General (Aufzeichnungseinstellungen)
Verwendung **6-32**
General (Einstellungen der Benutzeroberfläche) **3-28**
General Settings **3-26**
Audiodateiformate **3-27**
Globale Einstellungen, Import **8-2**
Globale Überschriften in Avid Log-Dateien **C-3**
Go to Page (Befehl im Menü Script) **11-22**
Go to Scene (Befehl im Menü Script) **11-22**
Grafikdateien (Bilddateien)

Anordnung der Halbbilder **B-18**
empfohlene Halbbildeinstellungen **B-20**
Grundlegende Trimmverfahren **15-2**
Gruppenclips, konsolidieren **10-14**

H

Halbbilddominanz
Import Settings (Optionen) **8-8**
Hardware (Befehl im Menü Tools) **4-13**
Hardware-Tool
anzeigen **3-56**
Systemkonfiguration prüfen **4-13**
Verwendung **4-13**
Headings (Befehl im Menü Bin) **9-19**
Head-Leader
erzeugen bei Audio **9-49**
erzeugen bei Video **9-48**
Herausheben von Material **13-16**
Herunterfahren des Computers **2-11**
High Shelf im Audio EQ-Tool **16-43**
Hinted Streaming, exportieren als **19-24**
Hintergrundfarbe, für Composer-Monitor ändern **12-2**
Hinzufügen
Clipnamen **7-3**
Farbanzeiger (Skriptfenster) **11-36**
Kommentare direkt während der Arbeit **7-3**
Locators beim Schneiden **12-39**
Memory-Marken **5-4**
Off-Screen-Anzeiger (Skriptfenster) **11-35**
Schwarzfilm beim Trimmen **15-15**
Schwarzfilm zu einer Sequenz **13-7**
Seitenzahlen und Szenennummern im Skriptfenster **11-19**
Skriptmarken **11-37**
Spuren zu einer Sequenz **13-5**
Takes im Skriptfenster **11-32**

I

IEEE Standard 1394 **6-2**
IFF-Dateiformat
Importspezifikationen für **B-7**
Kurzbeschreibung **B-2**
Ignorieren der Balanceeinstellungen **16-23**
Ignorieren der Lautstärkeeinstellungen **16-23**
I-Link **6-2**
Importeinstellungen
Alpha-Kanal (Optionen) **8-9**
ändern **8-4**
CCIR-Videopegel **8-9**
Dominanz (Optionen) **8-8**
erstellen und verwenden **8-2**
neu, erstellen **8-2**
Optionen **8-4**
RGB-Grafikpegel **8-9**
Seitenverhältnis (Optionen) **8-7**
Importieren
Animationsdateien **B-11**
Farbbalken **9-47**
Grafikdateien **B-5**
OMFI-Dateien **B-7**, **B-16**
Skript **11-11**
Targa-Dateien **B-9**
TIFF-Dateien **B-10**
Wavefront-Dateien **B-10**
XWindows-Dateien **B-10**
YUV-Dateien **B-10**
Importieren von Dateien
Batch Import **8-22**
Beschreibung **8-1**
Einstellungen ändern **8-4**
Einstellungen erstellen **8-2**
Einstellungsoptionen **8-4**
erneut importieren **8-22**
mit der Drag&Drop-Methode **8-17**
mit OMM **8-18**
Verfahren **8-14**
vorbereiten **8-2**

Importspezifikationen für Animationsdateien **B-12**
Importspezifikationen für PICS-Folge **B-12**
In / Out (Schaltflächen im Audio-Tool), Definition **6-45**
Info-Anzeige
Hardwareinformationen anzeigen **3-56**
Projektinformationen anzeigen **3-54**
Speicherinformationen anzeigen **3-55**
Installieren des Avid Codec für QuickTime **19-84**
Interface Settings
Dialogfeld **3-28**
Interoperability Registry **19-99**
Invert (AudioSuite-Plug-In) **A-21**

J

JPEG-Dateiformat
Importspezifikationen für **B-7**
Kurzbeschreibung **B-2**
weitere Exportoptionen **19-93**

K

Kalibrieren
globale Ausgabepegel **18-5**
Tonparameter **6-47**
Kamera
Avid-gesteuerte, zum Loggen **5-17**
Kamera ohne Videoeingang **12-15**
Kamerapositionen
im Linienskript **11-4**
Kennzeichnen von Off-Screen-Dialog **11-35**
Kompatibilitätsanforderungen **19-98**
Konsolenfenster
Informationen abrufen **4-12**
Verwendung **4-11**
Konsolidieren von Mediendateien
Definition **10-8**
Gruppenclips **10-14**
Verfahren **10-12**
Kopieren
Clips und Sequenzen **9-15**
in Zwischenablage **13-17**
Locators aus Zuspielclips **12-44**
Text im Skriptfenster **11-17**

L

Laden
Clips und Sequenzen **12-17**
Filmmaterial **12-17**
Schwarzfilm **13-7**
Laufwerke
auswählen zur Aufzeichnung **6-51**
einzeln, Ziellaufwerk **6-24**
entfernen aus Liste **6-52**
filtern **6-52**
Medien speichern **6-51**
Ziel, auswählen **6-24**
Lautstärke
anpassen im Audio Mix-Tool **16-16**
Audio Gain aufzeichnen **16-38**
beim Abspielen von Effekten **16-25**, **16-26**
Einstellungen umgehen **16-23**
in der Timeline **16-29**
Leere Schaltfläche, Verwendung **4-6**
Leertaste, navigieren **4-2**
Left Margin (Befehl im Menü Script) **11-14**
Left Margin (Dialogfeld) **11-14**
Lift (Schaltfläche) **13-16**
Limiter (AudioSuite-Plug-In) **A-11**
Linkspfeil (Taste) **12-29**
Load Filler (Befehl im Menü Clip Name) **13-7**
Locators
Bereich markieren **12-44**
hinzufügen während der Bearbeitung **12-42**
Kommentare anzeigen **12-45**

kopieren aus Zuspielclips **12-44**
löschen **12-44**, **12-49**
Review & Approval **19-37**
springen zum vorigen oder nächsten **12-43**
Symbol, Farbe ändern **12-47**
verwenden **12-39**
Zugriff in Sequenz oder Clip **12-48**
Locators (Fenster)
Bilder anzeigen **12-47**
drucken **12-48**
sortieren **12-46**
verwenden **12-45**
Locators (Schnellmenü) **12-45**
Loggen
bei gleichzeitigem Aufzeichnen **7-4**
Beschreibung **5-1**
direkt in Bin **5-16**
mit Avid-gesteuerter Bandmaschine **5-17**
mit Avid-gesteuerter Kamera **5-17**
Preroll **5-2**
Timecode **5-2**
Tipps **5-1**
Logs
konvertieren mit ALE (Avid Log Exchange) **5-8**
konvertieren mit Drag-und-Drop **5-14**
Memory-Marke hinzufügen **5-4**
Shot Log-Dateien **5-1**, **5-5**, **5-8**
überprüfen **5-4**
Löschen
Clips und Sequenzen **9-16**
Locators **12-44**, **12-49**
Seitenzahlen und Szenennummern im Skriptfenster **11-21**
Skriptmarken **11-42**
Spuren in der Timeline **14-22**
Szenenklappen im Skriptfenster **11-31**
Takes im Skriptfenster **11-33**
Text im Skriptfenster **11-18**
Löschen von Clips aus Monitoren **12-20**
Löschen von Sequenzen aus Monitoren **12-20**
Low Shelf im Audio EQ-Tool **16-43**
L-Schnitt **15-13**, **15-13**

M

Mark Locators (Schaltfläche) **12-44**
Markieren
Audioclips **12-34**
ganze Clips oder Segmente **12-30**
IN- und OUT-Marken **7-5**, **12-30**
mit Locators **12-39**, **12-44**
Segmente **12-33**
Markieren von Offline-Medienclips **9-22**
Markieren von Übergängen mit dem Lasso **15-3**
Mastereinstellung im mit Linien versehenen Skript **11-4**
Match Frame-Schnitt
verwenden **12-52**, **12-52**
Matchback
Skriptintegration **11-2**
verwenden **18-17**
Maxim (Plug-In) **A-5**
MAZ (Videorecorder)
Avid-gesteuerte, zum Loggen **5-17**
loggen **5-16**
nicht von Avid-gesteuert, zum Loggen **5-21**
Media Cleaner
Beschreibung **19-6**
Sequenz bzw. Clip senden an **19-7**
Media Creation (Einstellungen) **6-51**
Mediendateien
auf ein anderes Avid-System überspielen **19-99**
Backups **10-16**
Datenbank laden **10-14**
in andere Systeme verschieben **19-99**
konsolidieren
Definition **10-8**
Verfahren **10-12**
löschen **10-5**

neu verknüpfen **10-18**
Verknüpfung aufheben **10-23**, **10-23**
verwalten **10-1**
verwalten mit Medien-Tool **10-2**
verwandte suchen **10-16**
Medien-Tool (Schnellmenü) **10-2**
Medien-Tool, Grundfunktionen **10-2**
Mehrfachaufzeichnung (Batch Recording)
Clips **7-24**
unbeaufsichtigt, vorbereiten **7-24**
Verfahren **7-24**
Memory-Marken, hinzufügen an Bandpositionen **5-4**
Menübefehle
Adjust Pan / Vols (Audio Mix-Schnellmenü) **16-20**
Adjust Pan / Vols (Audio Mix-Tool) **16-20**
Adjust Pan / Vols (Automation Gain-Schnellmenü) **16-37**
Audio Data (Timeline-Schnellmenü) **16-12**
Audio EQ (Menü Tools) **16-40**
Audio Mix (Menü Tools) **16-14**
Audio Mixdown (Menü Special) **16-85**
Audio Tool (Menü Tools) **6-43**
Consolidate (Menü Bin) **10-12**
Custom Sift (Menü Bin) **9-23**
Filter Automation Gain (Automation Gain-Schnellmenü) **16-37**
Hardware (Menü Tools) **4-13**
Headings (Menü Bin) **9-19**
Load Filler (Menü Clip Name) **13-7**
Remove Automation Gain (Automation Gain-Schnellmenü) **16-37**
Remove Clip Gain (Audio Mix-Schnellmenü) **16-20**
Remove Clip Gain (Audio Mix-Tool) **16-20**
Remove Pan (Audio Mix-Schnellmenü) **16-20**
Remove Pan (Audio Mix-Tool) **16-20**
Remove Pan (Automation Gain-Schnellmenü) **16-37**
Remove Pan / Vols (Audio Mix-Schnellmenü) **16-20**
Remove Pan / Vols (Automation Gain-Schnellmenü) **16-38**
Set Font (Menü Edit) **11-15**
Set Level (Audio Mix-Tool) **16-20**
Set Pan (Audio Mix-Schnellmenü) **16-20**
Set Pan (Automation Gain-Schnellmenü) **16-37**
Set Reference Level (Popup-Menü Peak Hold) **6-46**
www.AvidProNet.com (Menü Help) **2-14**
zugreifen auf die Website **2-14**, **19-99**
Mischen von Audio **16-85**
Mod Delay (AudioSuite-Plug-Ins) **A-22**
Modifier-Taste, zuweisen **4-7**
Monitore
Anzeige löschen **12-20**
Größe verändern **12-20**
Mono (Option für Audio) **16-86**
MPEG-1-Datei, exportieren **19-8**
MPEG-2-Datei, exportieren **19-8**

N

Navigieren
in Dialogfeldern **4-2**
mit Pos1, Ende und den Pfeiltasten **12-28**
Neuanordnen von Clips **9-45**
Normalize (AudioSuite-Plug-In) **A-24**
NTSC-Bildauflösung für importierte Dateien **B-6**

O

Obere Timeline-Symbolleiste **12-37**
Offline-Bearbeitung
suchen nach doppelten Bildern **14-26**
Offline-Medien

auswählen in Bins **9-24**, **9-25**
markieren **9-22**
Offline-Medien, erneut verknüpfen **10-18**
Öffnen der Tool-Palette **12-35**
Off-Screen-Anzeiger
Beschreibung **11-6**
hinzufügen zu Takes **11-35**
im Linienskript **11-4**
im Skriptfenster **11-35**
OHCI (Open Host Controller Interface)
Audioeingang **6-20**
Audioprojekteinstellung **6-42**
Beschreibung **6-3**
OMFI-Dateien
Beschreibung **19-54**, **19-55**
Exportverfahren **19-55**
Importspezifikationen für **B-7**, **B-16**
weitere Exportoptionen **19-94**
zum Exportieren vorbereiten **19-3**, **19-3**
OMFI-Dateiformat, Beschreibung **B-2**
OMM (Open Media Management)
Beschreibung **8-18**
Dateien importieren **8-21**
Einstellungen festlegen **8-19**
Open Host Controller Interface (OHCI)
Audioeingang **6-20**
Audioprojekteinstellung **6-42**
Beschreibung **6-3**
Open Media Management (OMM)
Beschreibung **8-18**
Dateien importieren **8-21**
Einstellungen festlegen **8-19**
Operator (Popup-Menü im Dialogfeld Sift Parameters) **9-23**
Ordnen von Bildern **9-43**
Ordner
Avid Projects **1-8**
Avid Users **1-8**
Avid Xpress DV **1-6**
Supporting Files **1-7**
Organisieren mit Bins **9-1**
Originalmaterial
laden in Monitore **12-17**
Output Control (Schaltfläche im Audio-Tool), Definition **6-44**
Overlap-Schnitte (L-Schnitt), erzeugen **15-13**
Overwrite (Schaltfläche) **13-14**
Overwrite-Schnitte **13-14**

P

Page Down-Taste, navigieren **4-2**
Page Up-Taste, navigieren **4-2**
PAL-Bildauflösung für importierte Dateien **B-6**
Palette, Tool **12-35**
Parametrischer Mittelbereich im Audio EQ-tool **16-43**
PCX-Dateiformat
Beschreibung **B-3**
Importspezifikationen **B-7**
Peak Hold (Popup-Menü im Audio-Tool)
Definition **6-45**
Pegelanzeigen **6-45**
im Audio-Tool, Definition **6-45**
in der Timeline **16-30**
Pfeiltasten, zum Navigieren **4-2**
Photoshop-Dateiformat
Beschreibung **B-3**
Importspezifikationen **B-7**
weitere Exportoptionen **19-94**
PICS-Folge, Importspezifikationen **B-12**
PICT-Dateiformat
Beschreibung **B-3**
Importspezifikationen **B-8**
weitere Exportoptionen **19-94**
Pitch Shift (AudioSuite-Plug-In) **16-65**, **A-31**
Pixar-Dateiformat
Beschreibung **B-3**
Importspezifikationen **B-8**
Play (Registerkarte)
Play Length Toggle (Schaltfläche) **12-29**

Play Length-Zeiger (In Use) **12-29**
Player-Popup-Monitor
Clips und Sequenzen sichten **12-17**
Größe verändern **12-20**
Plug-Ins
AudioSuite **16-58**
Dialogfeld **16-62**
Schnellmenü **16-64**
PNG-Dateiformat
Beschreibung **B-3**
Importspezifikationen **B-8**
weitere Exportoptionen **19-94**
Pos1-Taste **12-29**
Positionsleiste
in der Timeline **12-23**, **14-10**
Positionszeiger
in der Timeline **12-23**, **14-10**
Preroll (Option in Bandmaschineneinstellungen) **6-15**
Projekte
auswählen **2-4**, **2-4**
Backups **2-8**
in andere Systeme verschieben **19-99**
Mediendateien neu verknüpfen **10-23**
neue erstellen **2-5**
öffnen **2-2**, **2-4**, **2-7**
schließen **2-7**
speichern **2-8**, **2-8**, **2-8**
starten **2-1**
verschachteln in Ordnern **2-6**
wiederherstellen aus Backup-Kopie **2-9**
Projektfenster
arbeiten mit **3-1**
Binzeige **3-3**
Einstellungen **3-20**
Info-Anzeige, verwenden **3-54**
öffnen **3-2**
schließen **3-2**

Q

QRT-Dateiformat
Beschreibung **B-3**
Importspezifikationen **B-8**
Quick Transition (Dialogfeld) **16-82**
QuickTime Movie-Export **19-24**
QuickTime-Dateiformat, Import- und Exportspezifikationen **B-13**
QuickTime-Export, Beschreibung **19-74**
QuickTime-Film-Export
Einstellungen **19-23**
Verfahren **19-18**

R

Reaktion, System, mit externem Monitor **12-13**
Rechner **4-9**
Rechtspfeil (Taste) **12-29**
Reduce Frame (Befehl im Menü Edit) **11-27**
Remove Automation Gain (Befehl im Automation Gain-Schnellmenü) **16-37**
Remove Clip Gain (Befehl Audio im Mix-Schnellmenü) **16-20**
Remove Pan (Befehl im Audio Mix-Schnellmenü) **16-20**
Remove Pan (Befehl im Automation Gain-Schnellmenü) **16-37**
Remove Pan / Vols (Befehl im Audio Mix-Schnellmenü) **16-20**
Remove Pan / Vols (Befehl im Automation Gain-Schnellmenü) **16-38**
Rendition-Dateiformat
Beschreibung **B-3**
Importspezifikationen für **B-8**
Reset Peak (Schaltfläche im Audio-Tool)
Definition **6-44**
Reveal File (Befehl im Menü File) **10-16**
Reverse (AudioSuite-Plug-In) **A-25**
Review & Approval-Dateien

Beschreibung **2-14**, **19-37**
Locator-Erstellungsinformationen anzeigen **12-49**, **19-40**
Locator-Farben verwenden **19-41**, **19-41**
öffnen **19-37**
RGB-Grafikpegel, Importeinstellungen **8-9**
Rohschnitt, erstellen **13-11**
Rollen **15-3**
Rubberbanding bei Audio Gain Automation **16-27**
Rubberbanding der Audiolautstärke **16-27**

S

Sample-Rate, ändern **16-87**
Schaltfläche **9-8**
Schaltflächen
Add Locator **12-39**
Gruppierung/Trennung ändern **3-39**
In/Out (Audio-Tool) **6-45**
leer **4-6**
Mark Locators **12-44**
Output Control (Audio-Tool) **6-44**
Reset Peak (Audio-Tool) **6-44**
Schattierung ändern **3-37**
wählbare **4-5**
schaltflächen
Schrittweise Wiedergabe (Jogging) von Filmmaterial **12-24**
Schließen
Bins **3-12**
Projekte **2-7**
Projektfenster **3-3**
Schneiden im Skriptfenster **11-44**
Schnellmenüs
Locators (Fenster) **12-45**
Schnitt im Trimmmodus
für Videospuren **15-9**
Schwarzfilm hinzufügen **15-15**
Slip oder Slide **15-9**
Synchronität erhalten **15-16**
Übergangsseiten auswählen **15-5**
überprüfen mit der Schaltfläche Edit Review **15-8**
überprüfen mit der Schaltfläche Play Loop **15-8**
weitere Übergänge auswählen **15-6**
Schnitte
einfügen mit Splice-in **13-12**, **13-13**
erste Schnitte, Beschreibung **13-1**
erste, ausführen **13-8**
Extract **13-16**
hinzufügen **14-23**
kopieren in Zwischenablage **13-17**
Lift **13-16**
Overwrite **13-14**
Rohschnittverfahren **13-11**
rückgängig machen oder wiederholen **13-12**
rückwärts timen **14-25**
Segmentmodus **14-29**
verschachteln, Definition **14-38**
Schreiben von DVD-Dateien **19-31**
Schriftart
ändern im Skriptfenster **11-15**
einstellen für Bins **9-12**
einstellen für Clipnamen **12-12**
Schwarzfilm
Dauer festlegen **14-37**
hinzufügen beim Trimmen **15-15**
hinzufügen zu einer Sequenz **13-7**
Schwenks, markieren mit Locators **12-40**
Scrubbing (Audio) **16-5**, **16-10**
Segmente
ausschneiden, kopieren und einfügen in der Timeline **14-37**
auswählen in der Timeline **14-29**, **14-30**, **14-30**
deaktivieren in der Timeline **14-31**
Slip oder Slide im Trimmmodus **15-9**
Segmentmodus
Extract/Splice-in-Schnitt **14-33**

Lift / Overwrite-Schnitt **14-34**
Segmente löschen **14-35**
Seitenzahlen und Szenennummern (Skriptfenster)
ändern **11-21**, **11-21**
hinzufügen **11-19**, **11-19**
löschen **11-21**, **11-21**
suchen **11-22**, **11-22**
Select Tape (Dialogfeld)
Bandnamen **7-17**
zurückkehren an vorherige Position **7-33**
Sequenzen
abspielen **12-22**, **13-20**
anfahren **12-22**
anzeigen **12-22**
Audio-Sample-Rate ändern **16-87**
Ausgabeoptionen **18-1**
Clips einfügen **13-12**
duplizieren **9-13**
erneut aufzeichnen **7-27**, **7-28**
exportieren **19-1**, **19-43**
filtern **9-23**
herausheben **13-16**
herausschneiden **13-16**
kopieren **13-17**
kopieren in Zwischenablage **13-18**
laden in Composer-Monitor **12-17**
löschen **9-16**
löschen aus Monitoren **12-20**
mit Abspielschleife **13-20**
neu, einrichten **13-1**
neu, starten **13-2**
Spuren hinzufügen **13-5**
Start-Timecode ändern **13-5**
umschalten **12-18**
verschieben **9-14**
wiederherstellen aus Zwischenablage **13-19**
Set Bin Display (Befehl) **9-3**
Set Bin Display (Dialogfeld) **9-3**
Set Font (Befehl im Menü Edit) **11-15**
Set Level (Befehle im Audio Mix-Schnellmenü) **16-20**
Set Pan (Befehl im Automation Gain-Schnellmenü) **16-37**
Set Pan (Befehle im Audio Mix-Schnellmenü) **16-20**
Set Reference Level (Befehl im Popup-Menü Peak Hold) **6-46**
Settings
Arten **3-21**
Definition **3-20**
Schaltfläche **3-20**
Settings (Scroll-Liste)
Beschreibung **3-43**
Verwendung **3-21**
Setup Control (Schaltfläche im Audio-Tool), Definition **6-44**
SGI-Dateiformat
Beschreibung **B-3**
Importspezifikationen für **B-8**
weitere Exportoptionen **19-95**
Shot Log-Dateien
exportieren **5-23**
importieren **5-5**
konvertieren mit Avid Log Exchange **5-9**
Shot Log-Listen **5-1**
Show All Takes (Befehl im Menü Script) **11-29**
Show Frames (Befehl im Menü Script) **11-28**
Skript mit Linienmarkierung
Beschreibung **11-2**
Skriptabschnitt einfügen **11-46**
Skriptansicht
aktivieren **9-44**
Clips neu anordnen **9-45**
Definition **9-8**, **9-43**
Skripteinstellungen
ändern **11-9**
Skriptfenster **11-12**
Bins suchen **11-44**
Clipinformationen anzeigen **11-13**
durchsuchen **11-19**
Farbanzeiger hinzufügen **11-36**

Größe der Szenenklappen ändern **11-27**
Grundlagen **11-8**
öffnen **11-12**
Off-Screen-Dialog kennzeichnen **11-35**
Ränder anpassen **11-14**
schließen **11-12**
schneiden mit **11-44**
Skriptabschnitt einfügen **11-46**
speichern **11-12**
Szenenklappen löschen **11-31**
Szenenklappen verschieben **11-30**
Szenenklappenbilder ausblenden **11-28**
Take-Markierungen anpassen **11-35**
Take-Nummern anzeigen **11-33**
Takes hinzufügen **11-32**
Takes löschen **11-33**
verknüpfen mit Clips **11-23**
vorführen und Marken setzen **11-39**
Skriptintegration
Arbeitsablauf **11-6**, **11-44**
bei Videoprojekten **11-7**
Beschreibung **11-5**
Elemente **11-6**
Markierungsvorgaben **11-2**
Skript importieren **11-11**
Skriptmarken
Beschreibung **11-6**, **11-37**
hinzufügen **11-37**
hinzufügen während automatischer Vorführung **11-39**
löschen **11-42**
Skript suchen mit **11-43**
verschieben **11-42**
Skripts
importieren in Skriptfenster **11-11**
Interpolate Position **11-26**
markierte Segmente abspielen **11-41**
schneiden, Arbeitsablauf **11-45**
Schriftart ändern **11-15**
Seitenzahlen und Szenennummern ändern **11-21**
Seitenzahlen und Szenennummern hinzufügen **11-19**
Seitenzahlen und Szenennummern löschen **11-21**
Text ändern **11-14**
Text ausschneiden, kopieren und einfügen **11-17**
Text auswählen **11-16**
Text löschen **11-18**
Text suchen **11-22**
überprüfen **11-46**
verknüpfen mit Clips **11-23**
verknüpft mit geladenem Clip **11-43**
Slip und Slide bei Clips und Segmenten im Trimmmodus **15-9**
Smooth Audio Scrub
ausführen **16-8**
und Digital Audio Scrub **16-6**
Softimage-Dateiformat
Beschreibung **B-3**
Importspezifikationen **B-9**
Soloschalten von Spuren in der Timeline **16-4**
Soloschalten von Spuren, überwachen in der Timeline **14-17**
Sortieren
Clips **9-38**, **9-39**
nach mehreren Spalten **9-39**
Sortieren nach Farbe **9-21**
Spalten
anordnen in Bins **9-27**
anzeigen in Bins **9-29**
ausblenden in Bins **9-29**
ausrichten in Bins **9-28**
benutzerdefinierte in Bins hinzufügen **9-31**
benutzerdefinierte Überschrift ändern **9-31**, **9-33**
Cursor bewegen **9-33**
duplizieren in Bins **9-30**
löschen in Bins **9-30**
sortieren nach mehreren Spalten **9-39**
Speicher

Anforderungen **6-54**
planen **6-54**
schätzen **6-54**
Speichern benutzerdefinierter Bin-Ansichten **9-10**
Speichern von Medien auf Laufwerken **6-53**
Sperren von Spuren **14-19**
Beschreibung **14-18**
Verfahren **14-19**
Spezifikationen für Avid Log-Dateien **C-2**
Splice-in (Schaltfläche) **13-10**
Splice-in-Schnitt **13-13**
Springen zu Szenennummern oder Seitenzahlen **11-22**
Spuren
Audio, mischen **16-85**
auswählen in der Timeline **14-14**
durchlaufen **14-18**
entsperren **14-19**
Farbe in der Timeline ändern **14-8**
hinzufügen **13-5**
löschen **14-22**
Player, auswählen **6-22**
solo, in der Timeline überwachen **14-17**
sperren **14-18**
synchrongesperrt, trimmen **15-15**
synchronsperren **14-18**
überwachen in der Timeline **14-15**
vergrößern in der Timeline **14-8**
verkleinern in der Timeline **14-8**
verkoppeln im Audio Mix-Tool **16-21**
zuordnen in der Timeline **7-22**, **14-20**
Standardüberschriften in Avid Log-Dateien **C-5**
Start-Timecode, ändern **13-5**
Storyboard-Editing im Skriptfenster **11-46**
Subclips
erneut aufzeichnen **7-27**, **7-28**
erstellen mit Schaltfläche Make Subclip **12-38**
Subkatalogisieren von Material **12-30**
Suchen
Bilder anhand des Timecode **12-51**
Bins über das Skriptfenster **11-44**
Flash-Bilder in der Timeline **14-28**
im Skriptfenster **11-19**
Seitenzahlen und Szenennummern im Skriptfenster **11-22**
Skript in markierten Takes **11-43**
Text im Skriptfenster **11-22**
verwandte Mediendateien **10-16**, **10-16**
Suchen nach Bändern **7-17**
Sun Raster-Dateiformat
Beschreibung **B-3**
Importspezifikationen **B-9**
Supporting Files (Ordner), Definition **1-7**
Symbolleiste, oben in der Timeline **12-37**
Sync Breaks
beheben **17-3**
vermeiden **17-1**, **17-2**
Sync Lock
erhalten **17-5**
verwenden **17-5**
Synchrones Audio **3-27**
Synchrongesperrte Spuren
Beschreibung **14-18**
trimmen **15-15**
Synchronisieren
mit Locators **17-7**
mit Tail-Leader **17-6**
Synchronität
aufrechterhalten beim Trimmen **15-15**
beim Videomonitor **12-13**
Synchronität erhalten mit Add Edit **17-9**
Systemeinstellungen, auf ein anderes System verschieben **19-101**
Systeminformationen, anzeigen **4-11**
Szenenklappen (Skriptintegration)
auswählen **11-26**
Beschreibung **11-6**
Bilder ausblenden **11-28**
einzelnen Take anzeigen **11-29**

erzeugen **11-24**
Größe verändern **11-27**
löschen **11-31**
manipulieren **11-26**
verschieben **11-30**

T

Tabulatortaste, zum Navigieren **4-2**
Tail-Leader
erzeugen bei Audio **9-49**
erzeugen bei Video **9-48**
Takes (Skriptintegration)
abspielen **11-34**
Beschreibung **11-6**
einen pro Szenenklappe anzeigen **11-29**
Farbanzeiger entfernen **11-37**
Farbanzeiger setzen **11-36**
hinzufügen **11-32**
laden **11-34**
löschen **11-33**
manipulieren **11-31**
markieren **11-31**
Markierungen anpassen **11-35**
Nummern anzeigen **11-33**
Off-Screen-Anzeiger entfernen **11-36**
Off-Screen-Anzeiger setzen **11-35**
repräsentatives Bild wechseln **11-34**
Targa-Dateiformat
Beschreibung **B-3**
Importspezifikationen **B-9**
weitere Exportoptionen **19-95**
Tastatur
Bandmaschinen steuern **7-31**
wählbare Schaltflächen **4-5**
Tasten
navigieren **4-2**, **12-28**
Tastendruck, Bandnamen erstellen **7-32**
Testmuster, importieren **9-47**
Text im Skriptfenster
ausschneiden, kopieren und einfügen **11-17**
auswählen **11-16**
durchsuchen **11-19**
entfernen **11-18**
Schriftart ändern **11-15**
verknüpfen mit Clips **11-23**
Text View (Schaltfläche) **9-6**
Textansicht
Beschreibung **9-26**
Clipinformationen ändern **9-34**
Clipinformationen verwalten **9-33**
Definition **9-6**
im Medien-Tool **10-2**
Informationen zwischen Spalten kopieren **9-37**
Spalten in Bin neu anordnen **9-27**
Text-Editor, Avid Log-Dateien erstellen **C-3**
Textsuche im Skriptfenster **11-22**
TIFF-Dateiformat
Beschreibung **B-3**
Importspezifikationen **B-10**
weitere Exportoptionen **19-95**
Time Compression Expansion (AudioSuite-Plug-In) **16-65**, **A-26**
Timecode
ändern **13-5**
anzeigen **12-10**
aufzeichnen mit Tageszeit **7-18**
Standard-Start **3-27**
Tabelle mit Anzeigeoptionen **12-11**
zum Auffinden eines Bilds benutzen **12-51**
Timeline
anpassen **14-1**, **14-7**
benutzerdefinierte Ansicht speichern **14-9**
Bewegung steuern **14-12**
Clips anzeigen **12-16**
Detailansicht **14-11**
doppelte Bilder suchen **14-26**
drucken **14-39**
Dupe Detection Handles (Option) **14-5**
Einstellungen, Display (Registerkarte) **14-4**

Einstellungen, Edit (Registerkarte) 14-4
ersten Schnitt anzeigen 13-10
navigieren 14-10
obere Symbolleiste 12-37
Offline-Medien-Markierung hinzufügen 9-22
schneiden aus einer Bin 14-36
Segment ausschneiden 14-37
Segment einfügen 14-37
Segment kopieren 14-37
Spurenauswahl-Bedienfeld, Verwendung 14-12
Timeline View (Einstellung)
benutzerdefinierte Ansicht speichern 14-9
ersetzen 14-9
Standard wiederherstellen 14-10
Timeline-Schnellmenü
Optionen 14-6
Verwendung 14-5
Tipps zum Loggen 5-1
Ton, für Kalibrierung einstellen 18-3
Tonmaterial, erstellen 6-47
Tool-Palette 12-35
Tools
Audio 6-43
Audio EQ 16-26, 16-40
Audio Mix 16-14
Audio Punch-In 16-74
Digital Cut 18-10
Hardware 4-13
Konsole 4-11
Medien 10-2
Tools (Menü) 4-2
Track Hinter, zum Export von Hinted Streaming 19-24
Tracking-Formatoptionen 12-6
Tracking-Informationen
anzeigen 12-4
Transcoder, verbinden 6-8
Transparenz, einem Grafikbild hinzufügen B-4
Trimmen
Seiten, auswählen 15-11
synchrongesperrte Spuren 15-15
Synchronität erhalten 15-15
Trimmmodus
aufrufen 15-3
Beschreibung 15-1
grundlegende Verfahren 15-2, 15-7
verlassen 15-5
Turnover-Punkte im Audio EQ-Tool 16-43

U

Überblendungen, Audio 16-81
Übereinanderlegen, Schaltflächen zuweisen 4-5
Übergänge
Audio, abstimmen 16-81
hinzufügen im Trimmmodus 15-6
markieren mit dem Lasso 15-3
Überspielen
Einstellungen auf ein anderes System 19-101
Kompatibilitätsanforderungen 19-98
Material auf ein anderes Avid-System 19-99
Projekte auf ein anderes System 19-99, 19-101
Überwachen von Audio
beim Schneiden 13-12
während Voice-Over 16-79
Umbenennen
Bins 3-10
Einstellungen 3-49
Umgehen der Lautstärkeeinstellungen 16-23

V

Verfahren zum Aufzeichnen mehrerer Dateien (Batch) 7-24
Verfahren zum Importieren mehrerer Dateien (Batch) 8-25

Verknüpfen von Clips mit Skripts **11-23**
Verkoppeln, mehrere Spuren im Audio Mix-Tool **16-21**
Verschachteln, Beschreibung **14-38**
Verschieben
  Clips und Sequenzen **9-14**
  Einstellungen zwischen Systemen **3-52**, **19-101**
  Projekte auf ein anderes System **19-99**
  Skriptmarken **11-42**
  Szenenklappen im Skriptfenster **11-30**
Verwalten
  Bins **3-14**
  Mediendateien **10-1**
  Ordner **3-14**
Video
  ausblenden im Composer-Monitor **12-20**
  Leader
    erzeugen **9-48**
    Synchronität erhalten mit **17-6**
  überwachen in der Timeline **14-15**
Video Compression (Optionen in Exporteinstellungen) **19-88**
Videokomprimierung, Definition **6-50**
Video-Mixdown **19-41**
Videomonitor
  anschließen **12-14**
  Einstellung aktivieren **12-14**
  Einstellung deaktivieren **12-15**
  Video ausgeben an **12-13**
Videorecorder **5-16**
  Avid-gesteuert loggen **5-17**
  Avid-unabhängig loggen **5-21**
Videospuren, trimmen **15-9**
View Name (Dialogfeld in Bin) **9-10**, **9-10**
VITC (Vertikalintervall-Timecode)
  NTSC **6-50**
  PAL **6-50**
Voice-Over-Kommentar **16-74**
Volume Unit-Skala (Audio-Tool), Definition **6-45**
Vorbereiten von Sequenzen für den Export **19-3**
Vorlagen
  AudioSuite-Effekt **16-62**, **16-71**
  für Audio EQ **16-53**
  für Exporteinstellungen **19-45**
Vorschau einer digitalen Ausspielung **18-12**

W

Wählbare Schaltflächen
  Add Edit **16-80**
  Add Locator **12-42**
  Find Script **11-43**
  Mark Locators **12-44**
  Quick Transition **16-82**
  zuweisen **4-5**, **4-5**
WAVE-Dateiformat
  Beschreibung **B-15**
  Option in General Settings **3-27**
Waveform Plots (Audio) **16-12**
Wavefront-Dateiformat
  Beschreibung **B-3**
  Importspezifikationen **B-10**
  weitere Exportoptionen **19-96**
Wechseln
  repräsentatives Bild in Takes **11-34**
Wiedergabe
  mit Audio Scrub **16-5**
  steuern **12-22**
  Tipps zur Qualität **13-21**
Wiederherstellen aus Backup-Kopie **2-9**
Windows-Taskleiste, verwenden **1-3**
www.AvidProNet.com (Menü Help)
  zugreifen auf die Website **2-14**, **19-99**

X

XWindows-Dateiformat
  Beschreibung **B-4**

Importspezifikationen für **B-10**

Y

YUV-Dateiformat
Beschreibung **B-4**
Importspezifikationen für **B-10**
weitere Exportoptionen **19-97**

Z

Ziel-Bin, wählen **6-23**
Ziellaufwerke, auswählen **6-24**
Zoomen in der Timeline **14-11**
Zuordnen von Spuren in der Timeline **7-22**, **14-20**
Zuweisen
Menübefehle **4-7**
Modifier-Taste **4-7**
Schaltflächen der oberen Timeline-Symbolleiste **12-37**
wählbare Schaltflächen **4-5**
Zwischenablage
Inhalt erhalten **13-18**
kopieren in **13-17**
Material wiederherstellen aus **13-18**